

GAME OVER

DARK EARTH

Deocamdată:

Dungeon Keeper

X-COM: Apocalypse

Comanche 3

Warcraft Adventure

Magic: The Gathering

**NEW
LOOK**

**Hitachi
creates
everything
you are
looking
for in a
monitor.**



A&S
COMPUTER

NOVELL

SISTEME DE CALCUL PENTIUM

GARANȚIE 2 ANI

Microsoft

SYMANTEC

COREL

Ar trebui
să ne dotăm
și noi!

**HEWLETT
PACKARD**

OKI

A&S
COMPUTER

"Dacă vă amintesc că era, că după aceea ne îndatăcăm timp de câteva zile, apoi ne dă
ce o amintire a lui." - este un, va duce la el, va fi un. "Dacă dă, va fi un, va fi un
statutul de la o raie. MARE."

EDITORIAL

[illegible][illegible]

La 1900, s-a construit primul pod din beton și terminat de clasa de rețea. În prezent, podul este în stare bună și este utilizat pentru transportul de mărfuri și persoane.

SUMMARY

| | |
|------------------------|----|
| Warcraft Adventures | 04 |
| ACTIVISION Release | 05 |
| CI005 Release | 08 |
| Dark Colony | 13 |
| MINDSCAPE Release | 14 |
| J.M.C. | 15 |
| Dark Earth | 16 |
| Need For Speed II | 20 |
| Comanche 3 | 21 |
| Stargunner | 23 |
| Extreme Assault | 24 |
| Sm Gun Copter | 26 |
| Sand Warriors | 27 |
| Tunnel Bl | 28 |
| Machine Hunter | 30 |
| Death Rally | 31 |
| VERSUS | 32 |
| Counter Action | 34 |
| MIT Battlemage | 35 |
| Fallen Haven | 37 |
| Dungeon Keeper | 38 |
| Magic: The Gathering | 42 |
| X-COM Apocalypse | 44 |
| ber Ultima Underworld | 48 |
| igura de Lemn Outlaws | 49 |
| Tehnologia DVD | 50 |
| outh And I Must Scream | 51 |
| Aergistat | 54 |
| Hunter Hunted | 57 |
| [Ctrl][Alt][Del][] | 60 |
| Posta | 62 |

The image is a screenshot of the X-Quest game interface. On the left side, there is a player profile section with the following text: "Nume Radulescu", "Prenume Dan", and "Nickname gex". Below this, a paragraph of text reads: "Date: un Oscilloscop, un site Vindecasa, o bere, ceva de mancare, un apartament, fapa, o masina buna, un valit, trei neveste si e multumit. Sau inlocuieste toate astea cu X-Quest-ul". To the right of the text is a portrait of a man with a beard and mustache, wearing a dark, ornate helmet with a central spike and two long, curved horns or feathers on the sides. The background of the interface is dark with some faint, glowing elements. At the bottom of the screen, there is a status bar with a score of "485550" on the left and a row of icons on the right, including a magnifying glass, a sword, a shield, and other game-related symbols.

The image shows a person in a blue shirt, wearing a yellow hard hat, large black goggles, and a black respirator mask with a white filter. They are holding a silver microphone. The background is a computer monitor displaying a web browser window. The browser's address bar shows 'http://www.earth.com/'. The page has a header with 'Earth' in large letters. Below the header, there is a profile section for a user named 'Buhăniță Daniel'. The profile lists 'Nume' (Name) as 'Buhăniță', 'Prenume' (First Name) as 'Daniel', and 'Nickname' as 'nexus'. There is a paragraph of text below the profile information, followed by a section titled 'Acum îți caută coșuleșul pe la Henna & Barbora.' (Now he's looking for his little girl at Henna & Barbora.). At the bottom of the browser window, there are two small images: one of a person in a field and another of a person in a field.

Nume: Paul
Prenume: Fiodu
Nickname: bugs

"Bugs" Așa-i chiar prea de tot. Dumnezeu s-a contopit cu sediul redacției și mi meargă bescuită. Nu pot suferi. Uneori mă întorc și nu pot. Se descompune când doarme și se face că un port-avion te nu poți să dormi în noaptea. Încerc să dorm, dar mă gândesc la toate vine și ține bagajul și mă gândesc că nu-i decât o pată în mîncare. Te gel mai mult și ce mă otrăvește cel mai tare, e că pun punctul pe s de fiecare dată la orice-ar spune vreunul dintre noi. Mai ales mie-mi face faza asta. E înțelegătoare, indică-ban șoareci.

Jocul: Dune
Firma: Dune



Nume: Fantană
Prenume: Andrei
Nickname: bubble (se se nu zicem bulă)

Reprezentantul părții artistice a redacției. După ce a pîșit din succeșeșon la o facultate de ceva tehnic, unde se cereau grădărită, matematică și fizică, a reușit să se găsească locația cu aerul. Avenim anul 2 la ATF, unde începe o viață în care în a convinge colegii și profesorii că poți împaca teoria cu calculul fără să fîcîcîc. Prea tare. Face pe PR-ul fîcîcîc, fără urma de tagada, persoana din redacție care primește cele mai multe E-Mail-uri. În fest.

Jocul: Dungeon Keeper
Firma: Bullfrog



Nume: Jianu
Prenume: Răzvan
Nickname: roger

Student în anul V la UPB, este de departe cel mai tânăr dintre membrii redacției. În afara de revistă, se ocupă cu tot ce ține de Internet, asta însemnând pagina de web Game Over, server-ul respectiv și tot Festival de Linux.

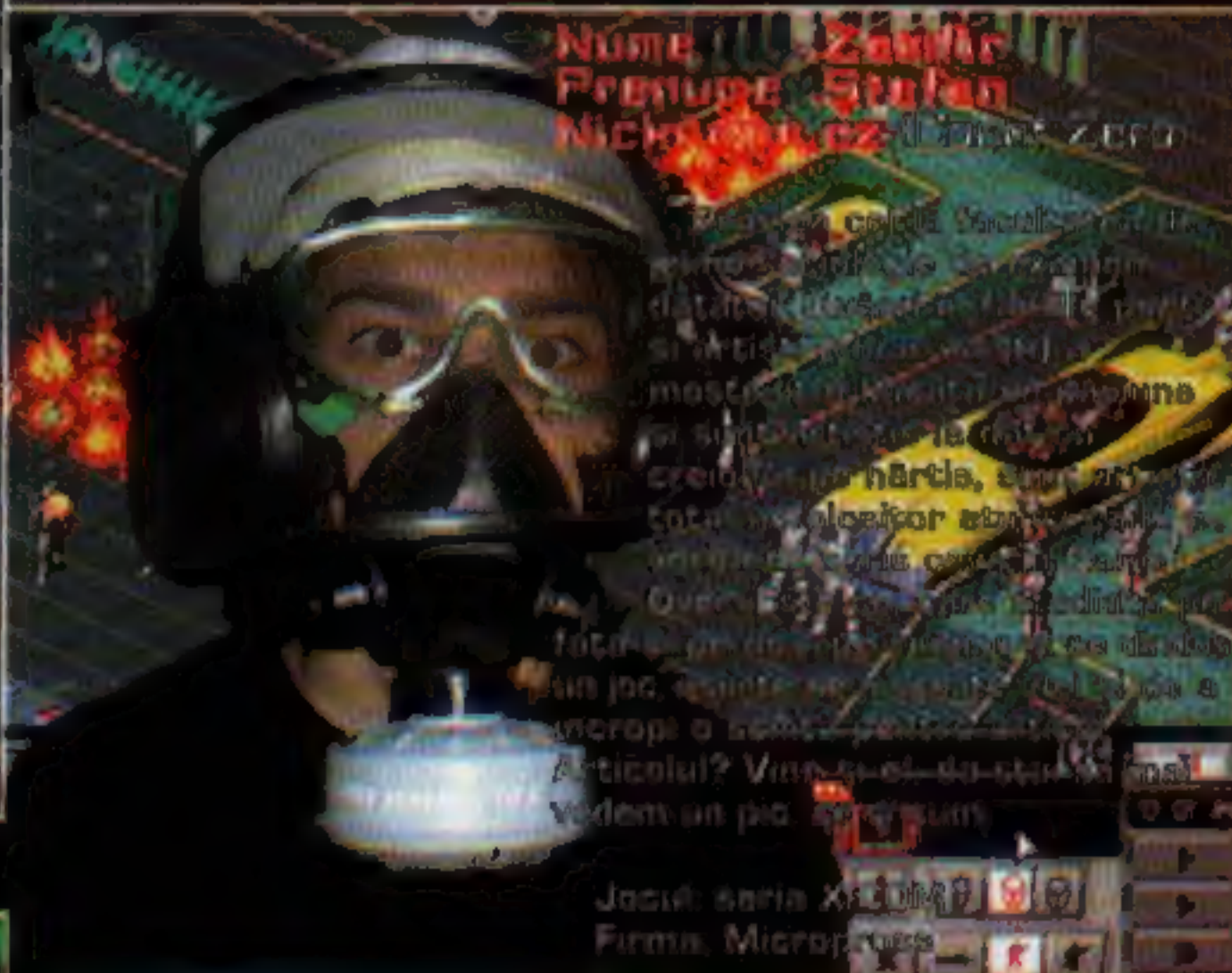
Jocul: seria Wing Commander
Firma: Origin



Nume: Zambir
Prenume: Stefan
Nickname: ez-Limit ZERO

Prima dată Zambir a fost în redacție în anul 2000, la data de 10 octombrie. El este un artist, un om deosebit, un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie, este un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie. Over-Easy este un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie. Articolul? Vă va fi de folos. Vedem an pe an.

Jocul: seria X-Com
Firma: Microprose

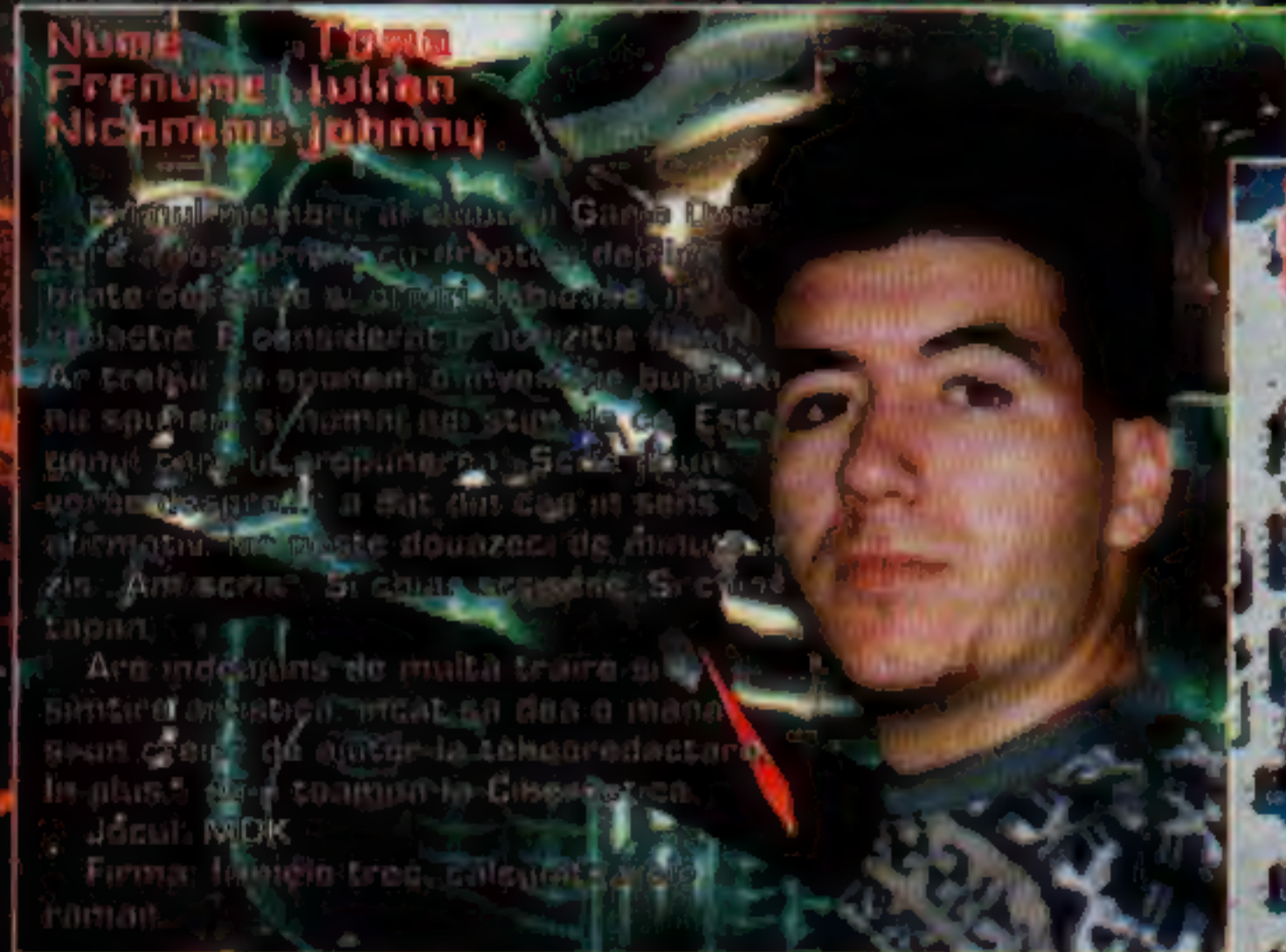


Nume: Toma
Prenume: Julian
Nickname: johnny

Prințul membrilor ai clubului Game Over, care a fost primul cu dreptul depline baste deosebite și o mare abilitate în redacție. E considerat de obicei fiind. Ar trebui să spunem o mie de bucurii, nu spunem și numai am știut de ce. Este genul care îți propune să scrii ceva, vrei să scrii, a dat din cap în sens afirmativ, iar peste douăzeci de minute zis: "Am scris". Și chiar scrie. Și chiar tapan.

Are îndepărtat de multă trăire și simțire artistică, încălță de o mână și un creier de aucto-ia tehnoredactoare. În plus, este toamnă în Ginecologia.

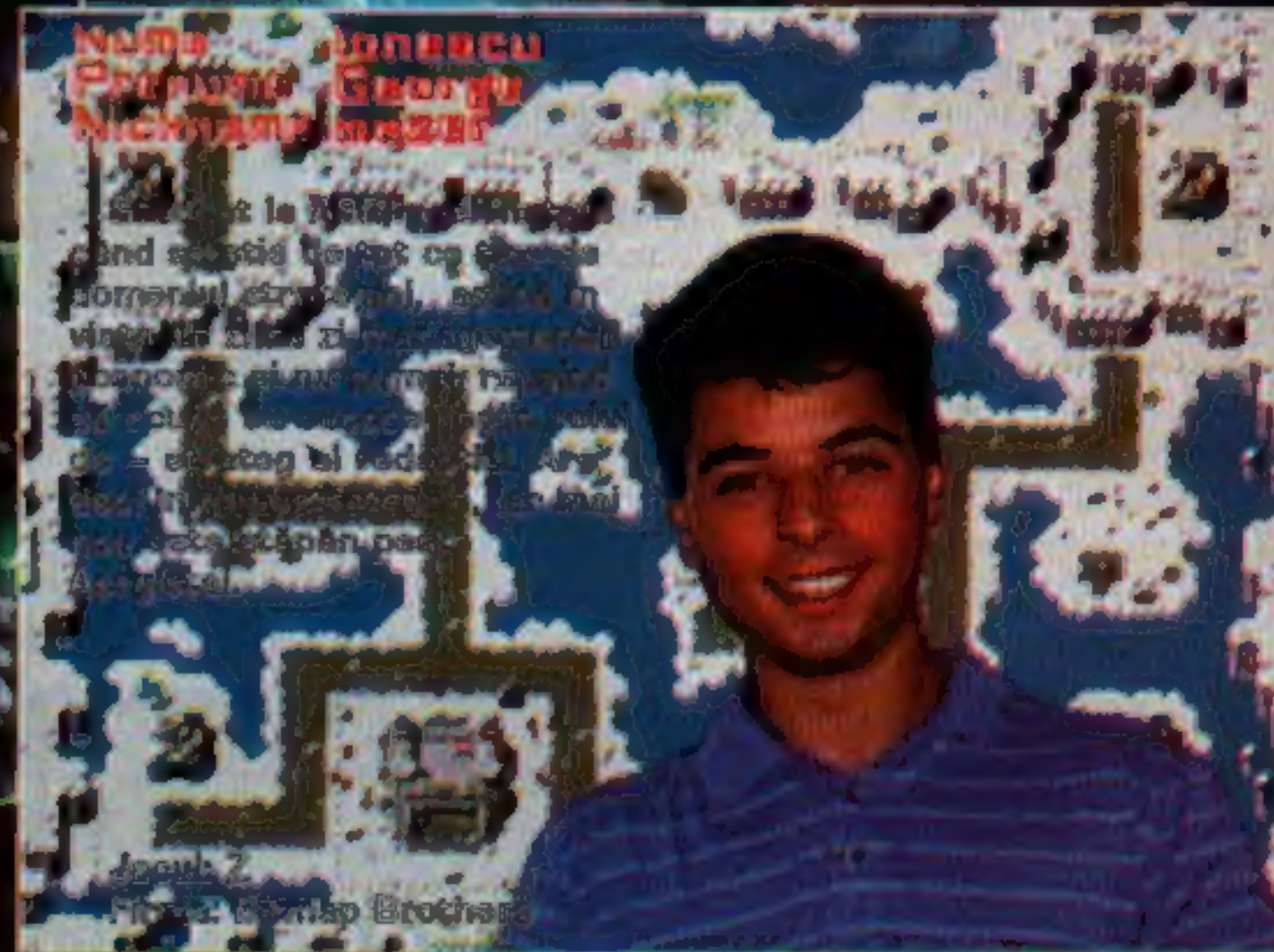
Jocul: MDK
Firma: Imaginea trec, călărită de un roman.



Nume: Ionescu
Prenume: George
Nickname: mizer

Student la X-Com, este un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie. Este un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie. Este un om care are o viziune asupra lumii și o simțire foarte bună pentru ceea ce este în hîrtie.

Jocul: 2
Firma: Virgin Brothers



Lista FRUSTRĂZILOR

STAND PE VINE

Warcraft Adventures

de la Blizzard

Zanzar, Grumph, Ciuckammy!
El, cam așa ziceam noi prin nr. 2
când comentam Warcraft-ul II. Ca
de fiecare dată când vine vorba de
WCII (a nu se confunda cu Wing
Comander - nu-l momentul) sun-
tem plini de exaltare, cu atât sun-
tem mai pofticioși și mai plini de
„ochi bulbucați de plăcere” când
vino vorba de Orcl. Yumm... Se
serveșc reci cu mouse-ul. Poftă
 bună!

Ce să vă mai povestesc, acum, dăm de o belea mare: Warcraft Adventure: Lord of the Clans - este noua minune a celor de la Blizzard. Având suportul întregii povești din WC, WCII, WCII- Beyond the Dark Portal și WC-ul lor de la etajul 3, s-au hotărât să facă un quest pe baza „legendei”. Pe cuvânt, strașnică idee. Parcă abia aștept. Și dacă n-or să se facă tot felul de combinații- dintr-un joc altul să-mi ziceți mie... Human. Fac eu pe prezicătorul. Veți vedea.

Despre ce este vorba în acest Warcraft? Acțiunea are loc după ce s-a distrus poarta din Beyond the Dark Portal, orcii sunt răsfirați prin Azeroth obsedați de Huamenii.

Tu ești un erou care te-ai dovedit mare, chiar cel care a comandat trupele și a distrus poarta. Peste puțin timp va apare filmul și genericul de final. Scuze, asta era pe-atunci când jucai DarkPortal-ul. Acum ești un Orc prăpădit, pe nume Thrall, care scapă de la stăpân cu gând de a regăsi și reface hoardele de altă dată. Simplu nu? De ce să fii iar ăla rău și puternic. Fii ăla rău și sssslaaaab. Dotat cu o interfață bazată pe icoane la cursor, (știți voi cum se schimbă în mers, văzut, plăcut, etc.) ai de trecut prin 60 de locuri în toate cele șapte părți ale Azeroth-ului, să rezolvi puzzle-uri sau să „discuți” cu vreo 60 de personaje multe cunoscute



Dino, a venit tătucul!

din Warcraft. Aceeși muzică de warcraft, dementială de altfel, va fi bruiată de cele mai valoroase voci. Blizzard a angajat purtătorii unor voci celebre: Clancy Brown - Highlander și trupele lui Wader din Starwars sau Tony Jay- vocea Cocosatului de la Notre Dame (Disney) asta pe lângă ceata lor de artiști care ne-au uimit de fiecare dată. Că tot vorbirăm de artiști de la Blizzard vă mai spun că vreo 50 lucrează la cele 40000 de frame-uri de animație, pentru filmele din Warcraft Adventures. Grafica este cu adevărat superbă, SVGA și ce mai vreți. Nu se poate spune despre vreun joc de-al Blizzard'zilor că a



Nu vă supărați, la Ciclop ați încercat? Sau un barter, ceva? Pentru plese.

avut grafică nasoală. Nici nu știu de ce vă mai spun. Ce mai tura vura, fac o adevărată minune așa cum ne-au obișnuit. Nu rămâne decât să așteptăm până când o apărea (Noembrie ac). Și fiți siguri că o să apară și pe-aici. Un asemenea joc nu-l iartă nici rușii nici bulgarii nici chiar albanezii. Ba dacă intrăm în NATO o să se dea gratuit. Și dacă n-ai calculator, la al doi-le val îți dă și de asta. Trebuie doar să faci o cerere. Ah, ce-mi place.

Zanzar, Ciuckammy, Ciuckammyyyyyyyyy...

-Bubble

P.S: Era să uit de vestea rea - E DE WIN95!



Activision: release...

ACTIVISION, o firmă al cărui nume, adus în prim plan de seria Mechwarrior, se încăpățânează să rămână acolo și asta nu pentru puțin timp. Și asta nu numai pentru că Mechwarrior a devenit deja legendă ci pentru că, de ceva vreme încoace, compania a început să fie privită cu ochi din ce în ce mai interesați, atât de către jucători, cât și de către producători. Și ar însemna să nu spunem adevărul dacă n-am recunoaște că au motive.

HEXEN 2

Suntem în mod special încântați de relația noastră în continuă dezvoltare cu id" a declarat Bob Dewar, manager principal la Activision, firma ce a obținut drepturile de publicare pentru Hexen 2. Jocul este făcut de Raven Software - id fiind producător executiv - și folosește versiunea extinsă a engineului de Quake, cea va fi folosită pentru Quake 2.

Hexen 2 va conține 30 de niveluri, iar jucătorii vor opta pentru unul din cele patru personaje puse la dispoziție: Paladin, Crusader, Necromancer sau Assassin, fiecare cu setul propriu de avantaje și dezavantaje. Un personaj având 5 arme dintre care patru vor putea fi upgrade-ate folosind un Tome of Power, reiese un frumos total de 32 de arme în joc. Promițător, nu?

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Versiunea pe PC a jocului (actualmente aflat în stadiul de hit pentru Playstation) ar trebui să apară în vara asta, pentru Win 95.

Povestea e destul de apetisantă. Kain, un sărman nobil, este ucis mișelește pent-uneric ziua-n amiaza mare de către o gașcă de unii de-și



Heavy Gear, cel ce va trebui să suplinească tot ceea ce a însemnat Mechwarrior, atât ca joc, cât și ca univers.

spuneau tâlhari, toată trășenia având loc în ținutul Nosgoth. Ajutat de un Necromancer, Kain reușește să se întoarcă printre cei vii pentru a se răzbuna, singura problemă fiind că acum e un pic vampir. Ca să poată rezista în urmărirea asasinilor ex-omului Kain, proaspăt intrat în rândul vampirilor, trebuie să-și potolească setea de sânge ucigând eventual oameni nevinovați. Ca să și aibă oareșce șanse de succes, o bucată bună de timp trebuie petrecută explorând în stânga și-n dreapta prin peșteri, sate și ce s-o mai nimeri, în căutare de vrăji, poțiuni, elixiruri și alte lucruri trebuincioase unei vieți normale de băutor de sânge.



NOSGOTH

Jucătorul îl poate face pe Kain, la dorință, lup, liliac sau, hm, ceață (asta ca să poți trece de uși încuiate, de exemplu). Ca într-un spell casting RPG, accentul este pus pe partea cu vrăjile. Inspie Hate, Heart Of Darkness (nu jocul) sau Putresce sunt numai câteva. Nu vă zic ce efecte au. Ba, uite că vă zic măcar pentru ultima. Zice că Putresce îi face așa ceva inamicului încât scheletul intern devine rapid extern sau, mai degrabă exterior, carnea respectivului săturându-se subit de tovarășia oaselor. Ei, ei? În rest, ni se promite o realizare tehnică așa cum ne place, cu texturi, iluminare dinamică (fulgere dinamice ar zice unii) etc. Să vedem.

GRAND INQUISITOR

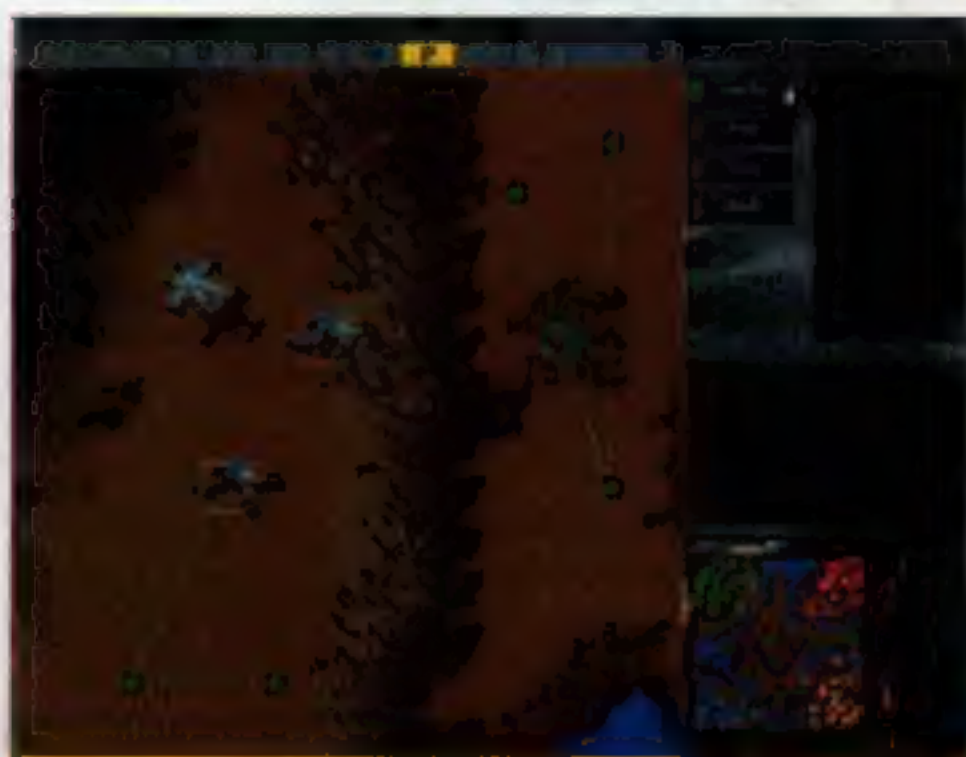
Al optulea titlu din seria Zork. Aventura se va învârti în jurul așa numitului Great Underground Empire. Jucătorul se va da peste cap pentru a-l



Hm, ce bănuțe acolo! Tenacity? Autonomy?

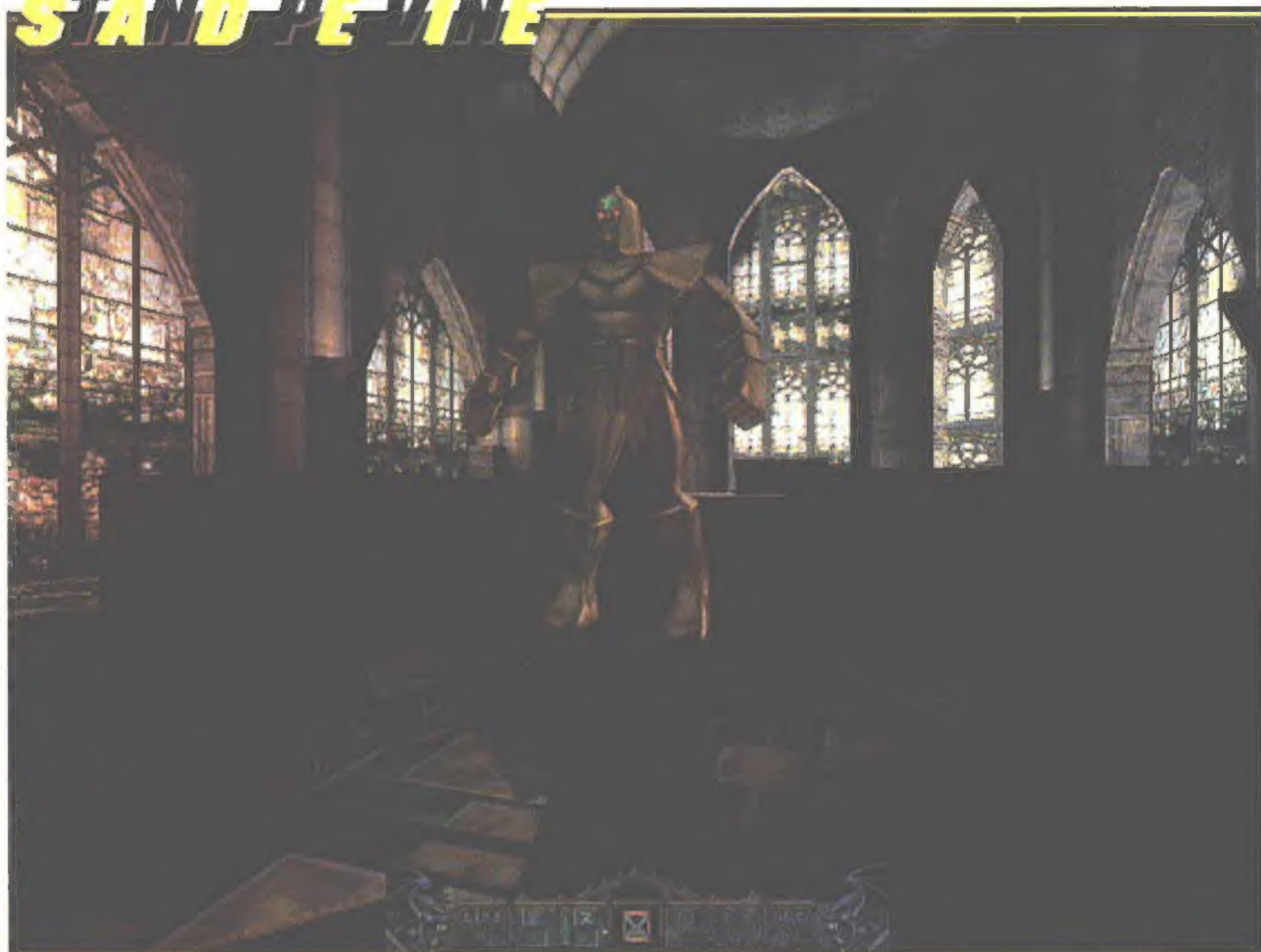


Da' ce faci dacă-ți place așa tare grafica, încăl uți de joc?



Way-point-uri, o idee foarte la locul ei.

STAND PE VINE



După mărimea meniului îți poți da seama că rezoluția la care a fost scoasă poza nu este una pentru calculatoare și plăci video obișnuite. În rest... numai vitraliile alea și ajung.

da jos pe Marele Inchizitor, un tip șmecher care, pentru a păstra controlul în zonă, a interzis practicarea magiei.

Va fi folosită tehnica Z-Vision, introdusă în Zork Nemesis și s-a promis o minune de interfață, având câteva elemente noi, plus (c-așa-s ăștia,

plusează mereu) niște optimizări. Păi, nu-i normal? De-aia-i continuare.

DARK REIGN

E pe vine rău de tot și e păcat să stric un review de mai mare dragul. Strategie în timp real, SVGA, 34 de unități din care să alegi, 8 jucători în rețea. O chestie nouă: capabilitățile unităților pot fi modificate „on the fly” (pe loc adicătelea). Există way-point-uri pentru mișcarea unităților și, altă chestie tare, au fost introduși doi parametri: Autonomie și Tenacitate. Autonomia determină gradul în care o unitate are nevoie de intervenția umană pentru a se descurca. Tenacitatea este ceea ce determină dacă și când o unitate se retrage.

În plus, se promite un AI un pic deosebit. Inamicii devin mai greu de înfrânt atunci când scad la numărătoare, iar resursele se găsesc mai greu când inamicul e falit.

Un lucru cu adevărat promițător este acela că la joc lucrează și Ron Millar, designer principal la Blizzard, un tip ce are la activ numai lucruri bune (Warcraft 1, 2, Diablo, Starcraft).

HEAVY GEAR

Așa cum au anunțat, FASA, proprietarii drepturilor asupra Mech-warrior-ului, le-a luat înapoi.



Sus: un soi de catedrală, sau ce-o fi. Efectul de lumină aplicat rozetei de vitralii este de „acolo”.
Jos: un shotgun binecunoscut.



HALSTED



Lipsită de universul atât de bine pus la punct și neputând să renunțe la genul care i-a consacrat,

Activision are de gând să o facă lată cu Heavy Gear.

Universul Heavy Gear (plin de roboți dintr-ăia) îi are drept proprietari pe Target Games cu care Activision a încheiat un contract pe 10 ani. Primul produs din noua serie este planuit pentru toamna 97. Cum era normal, echipa producătoare îi cuprinde pe principalii design-

er-i și programatori care au lucrat la seria MW.

Activision promite multe și-și face planuri mari în legătură cu noul univers de metal.

„Jocurile noastre bazate pe Heavy Gear vor constitui următoarea generație de simulări cu roboți.

(...) Acest contract ne permite să dezvoltăm și să rafinăm genul pentru o perioadă lungă de timp” spune Bob Dewar.

Mai rămâne de văzut replica pe care o va da FASA, pentru că Mechwarrior 3 a fost promis.

NETSTORM

Internet... viață ca pe Net.

Cum în ultimul timp Internetul a început să capete din ce în ce mai multă importanță în lumea jocurilor, era normal ca Activision să-și îndrepte ochii și spre un joc special conceput pentru joaca „pe sârmă”.

Netstorm este produs de Titanic Entertainment și va fi o strategie în timp real, diferită de ce s-a făcut până acum în domeniu și care, deși jucabilă și contra calculatorului, are ca țintă declarată, gamer-li de pe Internet.

Acum, sunt conștient, trist, resemnat, blazat

1100



Netstorm, după ce că e interesant ca idee și prezentare, mai are și nesimțirea să arate bine.

și încă altele asemenea, știind că la nopți accesul Internet este ori foarte scum (pentru imensa majoritate a jucătorilor) ori foarte prost, asta aducând jocul on-line la ingrată condiție de continuu deziderat.

Totuși, hai să vă spun în ce constă treaba. Zice că Netstorm are o grafică foarte bună, o mulțime de unități și că în joc privești acțiunea de sus. Jucătorii capătă un teritoriu, pe care trebuie, pe de-o parte să-l apere de cei din jur, pe de altă parte să-l extindă cum or ști mai bine.

Pe măsură ce teritoriul se extinde, proprietarul capătă noi unități și găsește artefacte, power-up-uri, toate dând acel farmec specific unei strategii real-time.

Diferența față de o strategie în timp real - să-i zicem clasică - constă în aceea că este necesară o gândire la nivel strategic și nu tactic. Adică, e mai important cum îți plasezi unitățile, decât modul în care le controlezi, micro-managementul fiind eliminat.

Pe măsură ce un jucător își extinde teritoriul, accede la un nivel superior de joc și primește o distincție ca recunoaștere a meritelor. În plus, la

un anumit nivel se înfruntă jucători de același calibru, astfel încât să existe challenge pentru toată lumea.

La o luptă pot participa maximum 8 jucători și pot fi o puzderie de confruntări simultane. Comunicarea cu ceilalți (pentru stabilire de alianțe, schimb de bunuri, injurături etc.) se face fie prin metoda clasică, textul, fie prin voce.

După cum am spus, Netstorm poate fi jucat și contra computerului însă, așa cum a declarat Bob Dewar: *Netstorm pune bazele unui întreg gen de jocuri sofisticate, ale căror cele mai mari calități nu pot fi puse în evidență decât într-un joc pe Internet.*

-Bugs



Nu știu prea bine ca e , dar n-arată rău. De la Activision.

STAND PE VINE EIDOS Release...

Conquest Earth

Un proverb chinez-germanic spune „Să nu calci elefantul pe bătătură dacă n-ai gun-ul de ciașpe la tine”. Eh, ca să fiu cinstit, nu știu dacă există un astfel de proverb, dar eu unul l-aș crea pe loc. De ce? Păi ar fi foarte folositor pentru oamenii care au trimis o sondă spațială - Galileo, poate-ați auzit - spre Jupiter, ca apoi să se mire că jupiterienii, rasă mult avansată, odată treziți dintr-un somn relativ plăcut, au fost brusc interesați de planeta albastră. Și de ce n-ar fi fost interesați? Planeta plasată la

distanță numai bună de Soare, mare, munte, deltă. În plus, locuită de niște amărâți inferiori care nici măcar nu sunt în stare să savureze o doză de sulf și se încăpățânează să strice bunătațe de aromă cu tot felul de purificatoare atmosferice. Și-apoi, colac peste pupăză jupiteriană - dintr-ai-a cu 6 ochi, 4 lăbuțe și 3 baterii - nu vor să se dea bătuți cu una cu două. Uite-așa s-a lungit conflictul dintre jupiterieni și oameni de-a ajuns legendă, a fost cântat în versuri în eter și-a căpătat și-un nume, Conquest Earth. Să nu-ți vină să plângi? Dacă nu ești gazos, da.

Jocul e o strategie în timp real, ca să zic așa, din seria nouă sau noua generație. Faptul că poți să joci fie ca jupiterian sau pământean (interfață diferită) este clasic. La fel faptul că vezi lupta de sus, comanzi unitățile în timp real, aloci resurse și te bați pe pământ, apă sau în aer.

Mai novator este, sau cel puțin sper să fie, AI-ul, anunțat ca fiind cel mai bun folosit până acum în vreun joc. Derivat din tehnologia rețelelor neuronale, engine-ul „logic” este primul



Myth este jocul care ne va produce fiori. Sau nu.



de până acum care reacționează efectiv la manevrele jucătorului, învață din strategiile acestuia, îi caută punctele slabe, organizează ambuscade sau atacuri diversioniste și reușește să te țină în priză tot timpul. Asta se promite și rămâne de văzut.

Tot de văzut rămâne și realizarea tehnică, chiar dacă aici ne putem da într-o mai mare măsură seama ce și cum. O idee măcar interesantă este posibilitatea de zoom. Dacă vrei să vezi mai bine cum se Crash Boom Bang niște unii cu alții, poți să te „aplec” deasupra scenei respective. Se și aude mai bine.

Bucurie mare deci printre iubitorii de strategie real-time. Avalanșa declanșată de Westwood promite să fie una din cele mai plăcute.

-Bugs

Myth

Un joc de strategie în timp real cum nu am mai văzut până astăzi (?), ne va introduce într-o

lume în care ce trebuie să fie 3D (adică mai tot) este întradevăr 3D. Se zvonește chiar că grafica va fi atât de bună încât vom vedea de exemplu reflexiile oamenilor și norilor în băltoace. Punctul de rezistență va fi focalizarea atenției asupra tacticii. Astfel nu vom mai pierde timpul *build-ând* și *harvest-ând*, ci vom putea lua unitățile în colimator, le vom dota cu furci, topoare, sape, ziare și vom începe războiul țărănesc împotriva inamicului asupritor. Ni se promit imagini de joc care ilustrează vărsări de sânge fără precedent, în toată splendoarea lor (?), cu imagini apocaliptice cu capete retezate rostogolite în cascade pe dealuri și hălci de carne zburând care încotro prin aer (yuck!) ca în final, atunci când procesorul nu va mai rezista ororilor la care este martor și va activa (într-o mișcare *sepuhu*) semnalul de reset (activ pe unu), să te uiți tâmp la monitorul gol al calculatorului și să remarci: „Ne-a acoperit pământul lui Dumnezeu!”

Flying Nightmares 2

Un simulator care dorește să rupă pâinea de la gura celor deja consacrate, FN 2 este tipul de simulator în care să „te dai huța” cu avionu’ nu este suficient. Un dram de strategie, combinată (acolo unde este cazul) cu un dram de genialitate nebună conferă șanse sporite în „pariul” cu aviația. Promite cu toată gura o grafică atât de grozavă încât la soare te puteai uita... 16 biți de culoare și proceduri care folosesc avantajele ultimelor tehnologii, printre care și MMX lui Intel (de unde este, că de unde nu...). Cât privește realismul jocului... să zicem că



Chill



Conquest Earth. O strategie cu exces de sulf.



Flying Nightmares 2

producătorii s-au folosit de consultanța oferită de piloți profesioniști. În rețea locală se pot desfășura la adevărata lor valoare până la 16 *rookies* (și nu numai) în ale simulatoarelor.

În concluzie iar o mică chestiune care promite câte-n lună și stele, o struțo-cămilă cu simulare-strategie care are două posibilități: ori iese o aberație de „agățat” la „lingura de lemn”, ori este o bestielitate de joculeț de „să-l mănânce mama” nu alta.

Chill

Nu ai ce face? Te-ai plictisit de MDK, Dungeon Keeper sau Larry 7? Căldura nu-ți permite să ieși din casă? Nici o problemă! Te duci la calculator, îl pornești și lansezi Chill. Ce faci acolo? Te delectezi cu o partidă de snowboarding ca la mama acasă. Vei avea viteză, șmecherii (cine știe ăla are), sărituri amețitoare, cinci piste diferite, trei ciobănei... ăăă... trei boarders, fiecare cu câte trei snowboard-uri care mai de care mai mândre și mai cornute (?) și în general un joc de un realism cum nu ai mai văzut în fața ochilor. Ca jucător ești liber să faci ce vrei, dacă nu ai chef să perseverezi în a face scoruri din ce în ce mai bune, în speranța că vei deveni cel mai chill jucător din zonă înainte de pensionare, poți „alerga” vacile de pe traseu sau poți colapsa (mamă, mamă!) gardurile năvălase ce îndrăznesc să se arate și câte și mai câte, ca în final să te delectezi spasmodic cu câte un replay.

Deathtrap Dungeon

Se spune că prin luna septembrie a anului curent ne paște apariția unui nou tip de *dungeon* nu chiar *keeper* dar *deathtrap*. Dar cine apleacă urechea la zvonuri și/sau promisiuni? În afara multimii de orci, zombii, scheletonii, dragonii, mumii și alți „-ii” și a nivelelor terifiant de „full 3D” jocul se pare că va fi foarte „fun” și nu va duce lipsă de simplitate, 3D și acțiune până la sfârșit.



Deathtrap Dungeon. Marș potaș



Daikatana are o grafică extrem de asemănătoare cu Quake.

clocot. DD-ul va avea o grafică care „ne va da pe spate” atât la *single* cât și la *multiplay* prin atmosfera în care ne introduce în cele zece nivele, prin sistemul de supraveghere a propriului personaj (fie „el” sau „ea”) de tip „cameră inteligentă” (adio unghiuri fade și impersonale! ...oare?) și prin alte detalii nesemnificative cum ar fi interfața deosebit de facilă. Ce frumos sună poezia... Una peste alta vom vedea cum vor „sună” toate acestea sub Win95...

Daikatana

„Prin anul 2455, într-o cavernă a muntelui Fujiyama, o „gleahtă” de arheologi ignoră avertismentele seismologilor cei cu carte (care prevesteau accelerarea activității vulcanice a muntelui) fiind în căutarea unei săbii antice pe numele ei de fată Daikatana. Bineînțeles că vulcanul cel neiertător se supără amarnic și îi distruge pe nefericiții care avuseseră îndrăzneala să deranjeze sacral lăcaș, în care sabia se odihnea de ceva vreme. Prea târziu însă, aceasta este luată și transportată la Tokyo unde doctorul Toshiro o așteaptă cu înfrigurare...”

Nu vă spun mai mult. Daikatana este un *1st person* cu un design creat de John Romero care aduce noi dimensiuni în domeniu. Joci la început ca Hiro Miyamoto, elevul cel mai reușit al doctorului Toshiro, iar după terminarea jocului (nimicirea elementului negativ, asistentul doctorului Toshiro) poți juca ca Mikiko Ibihara sau Superfly Johnson. Acțiunea se desfășoară pe trei perioade de timp, de la Grecia antică la nivele futuriste bine realizate. Va fi de două ori mai rapid ca Quake (?) în timp ce va avea o rezoluție mai mare a texturilor și mai multe poligoane. Vei întâlni 60 de tipuri de inamici pe care vei avea amabilitatea să îi neutralizezi cu una din cele 30 de arme disponibile. În modul *multiplayer* vor putea juca până la epuizarea procesoarelor pe care le au în dotare, o mulțime de maxim 16 jucători. Așa o fi.



Tomb Raider II

Cine nu a jucat Tomb Raider nu știe la ce să se aștepte de la un *sequel* pentru Win95 așteptat și din plin laudat. În principiu va avea aceeași idee cu predecesorul său: tu ești o *ea* mai puțin sociabilă decât media pe țară, care nu ezită nici un moment să scoată pistoalele când dă nas în nas cu personaje negative (intocmai ca un lăncu Jianu cu ochelari de soare, pantaloni scurți și două „scule” Beretta excesiv de nervoase). Îmbunătățirile semnificative se pare că se vor manifesta la nivel de *engine*. Astfel ne vom lăsa halucinați de efectele dinamice de iluminare, noile tipuri de mișcări, arme și obiecte de îmbrăcăminte ale minunatei Lara Croft și cu noi tipuri de inamici îndrăgiți. În rest clasicul *Tragi & Fugi* cu care suntem ultra obișnuiți. Promisiunile sunt mari, însă la toamnă vom verifica și veridicitatea lor.

Steel Legions

Jocurile cu roboți „de bucătărie” au apărut în ultima perioadă ca ciupercile după ploaia Pentium-ului. Steel Legions este însă acela care promite că va prelua tricoul galben de lider în clasamentul general al genului.

Constituit ca o combinație între strategie și acțiune 100%, într-un teren de 2500 kilometri pătrați generați aleatoriu, cu misiuni generate și ele aleatoriu, SL ar putea deveni într-adevăr un

STAND-BY



Steel Legions în toată splendoarea lui.



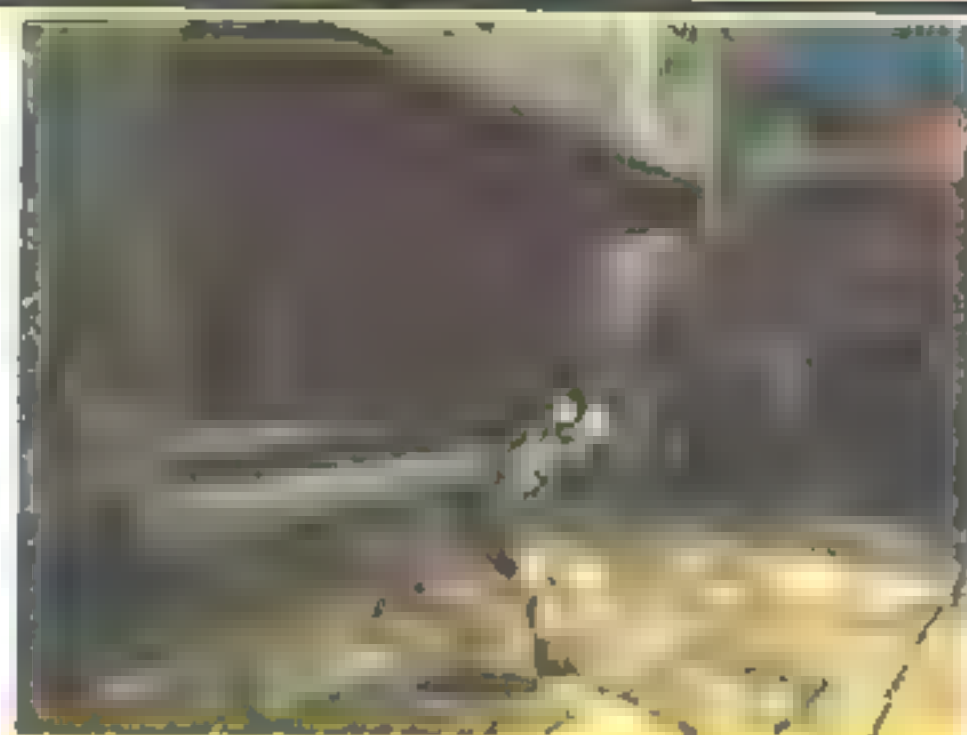
joc de referință. Jocul pornește de la un scenariu integrat în limitele clasice, într-un viitor în care pământul va fi sec de resursele sale minerale, când bătălia pentru adjudecarea unor noi resurse este în toi și când preluarea în forță a unui punct generator de resurse prin intermediul unei bătălii cu roboți constituie o manevră economică la modă. Piloții giganților roboți sunt de obicei mercenari și tu ești unul dintre aceștia, în plus ești mânănat și de dorința de răzbunare a morții prietenilor tăi în urma folosirii neautorizate a unei rachete cu cap nuclear.

Clasic nu? Jocul se mândrește cu un AI foarte elaborat care promite că în rețea nu vom reuși să dăim un jucător uman de un pilot emulat de calculator. Sigur! Am mai auzit noi din astea.

Plague

Ciumă este un cuvânt care capătă o rezonanță ciudată chiar și pentru zilele noastre, cum trebuie să fi „rezonat” acest cuvânt în gurile și mințile oamenilor din vremea în care ciuma făcea parte din cotidian? Ai șansa să afli chiar mâine dacă vei juca **Plague**.

Te trezești în vremuri de demult, când religia și inchiștiția constituie adevăratele puteri într-un stat și când ciuma și foametea dictează supraviețuirea sau dispariția unui oraș întreg. În aceste vremuri tu ai plăcuta misiune de a conduce



Tomb Raider 2 și în care e problema.

un oraș întreg pe poteca accidentată a supraviețuirii. Lupta nu va fi ușoară, orașele rivale vor îndrăzni să-ți renege supremația, populația va aștepta să îi conduci (bine!) din punct de vedere economic, politic și militar și, colac peste pupăză, pe parcurs vei fi încercat de evenimente negative (incendii, vreme nefavorabilă, răzvrățiri, foamete, ciumă...). În final, dacă dovedești iscusință în rolul pe care îl ai, vei fi încoronat... rege.

Plague este un joc de strategie în timp real ce combină elementele de strategie militară cu elemente de management ale resurselor disponibile între dezvoltare economică, progres tehnologic și putere militară.

Jocul se laudă cu un tip de mediu „full 3D” și 29 tipuri de personaje, de la militari la fermieri, de la spioni la vrăjtori.

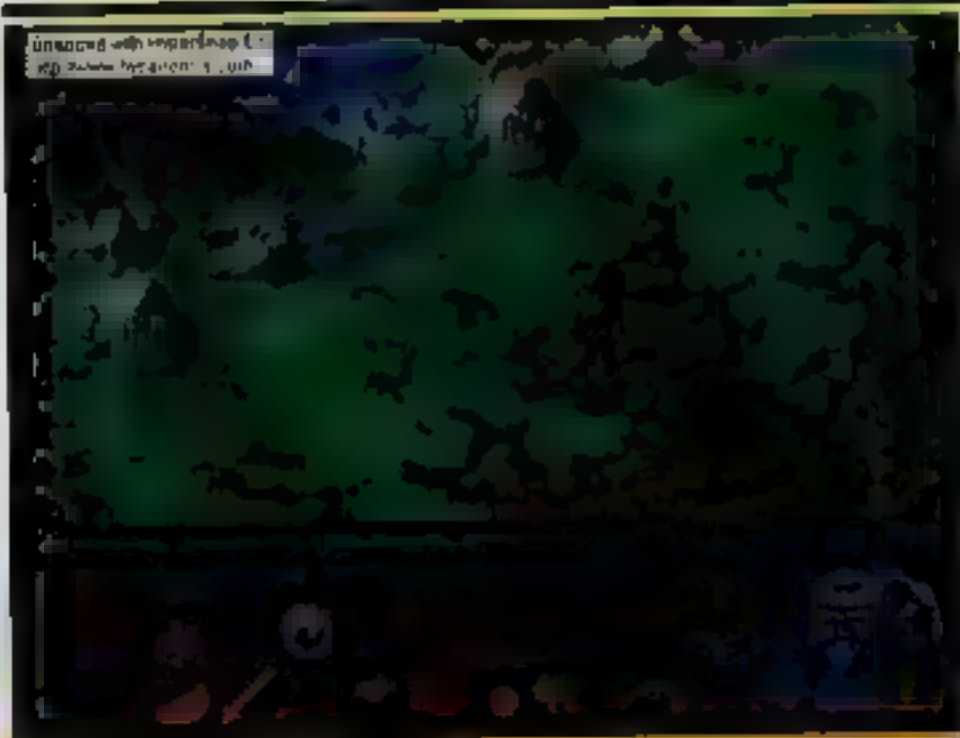
Fighting Force

Aceia care au stricat măcar o tastatură la un joc tip Double Dragon vor îndrăgi la sigur **Fighting Force**. Vechiul tip de „arcade cu picioare” este adus acum la nivelul de „caft 3D” în toată puterea cuvântului. Jocul este dotat cu patru personaje pozitive din care tu alegi unul (sau doi când joacă doi concomitent), conștient fiind de caracterelor diferite ale acestora. Te vei desfășura astfel pe parcursul a șapte sau opt nivele generale (producătorii nu prea sunt hotărâți), fiecare cu câte 25 de subnivele plus nivelele de „bonus” (de tip „head to head” sau „arena”) de la finalul fiecărui nivel.

Vei fi uimit de libertatea pe care universul „full 3D” ți-o conferă, de interactivitatea și independența multor elemente din mediu și de viziunea asupra „caftului” în sine. Pentru a exemplifica acestea pot menționa de exemplu că nu există un traseu fix, jocul conferindu-ți libertate aproape deplină de desfășurare sau că poți folosi ca armă o scândură pe care ai smuls-o din gard, o roată sau motorul mașinii pe care abia ai distrus-o.



Plague va excela într-o atmosferă sumbră.



Forsaken

Personajele sunt înzestrate cu câte 40-50 tipuri de mișcări, nesocotind mișcările specifice fiecăruia. La „dublu” va deveni extrem de interesantă cooperarea jucătorilor pentru înfrângerea inamicilor multipli (până la patru sau o medie de doi „de căciulă”) iar AI-ul inamicilor se pare că va fi satisfăcător de „uman” (se încearcă și câteva proceduri de obișnuire cu jucătorul). Vom vedea.

The Dark Project

Despre acest „proiect” nu se prea știu multe lucruri în afară de faptul că va fi un *role play* în linia definită de *Underworld*. Producătorii și-au propus însă să detroneze sus amintita firmă cu un joc care să „rupă gura târgului”. Dacă despre *System Shock* nu se putea spune dacă este un *role play* sau o clonă de *Doom*, tot astfel despre *The Dark Project* se va discuta în contradictoriu fie că e un *role play game* sau o clonă de *Quake*. Noi ce părere vom avea oare?

Classics

Scenariul jocului spune că Omikron este un oraș din viitor și din altă dimensiune. Jocul este un *arcade/adventure* realizat (așa cum e „la modă” în lumea celor cu P166 acasă) în întregime în 3D. Libertatea jucătorului în acest mediu



Omikron, adventure și arcade în aceeași „carcasă”



Fighting Force va fi exclusiv pentru cei „superași”

va fi deasemeni deplină într-un univers foarte complex (numeroase elemente dinamice cum ar fi mașini și personaje de „figurație”). Ca *adventure* jocul va fi împodobit cu dialoguri, puzzle-uri, obiecte... iar din spiritul *arcade* nu vor lipsi luptele cu mâinile goale, schimburile de focuri sau pilotarea vehiculelor antigravitaționale. Producătorii mai promit un *engine* foarte bun (640 x 480 în 65000 de culori) din care nu lipsește cichul noapte/zi, luminile și umbrele „real time” și (ATENȚIE!) un *engine* pentru mișcări faciale în timp real. Să vedem care vor fi resursele necesare rulării jocului.

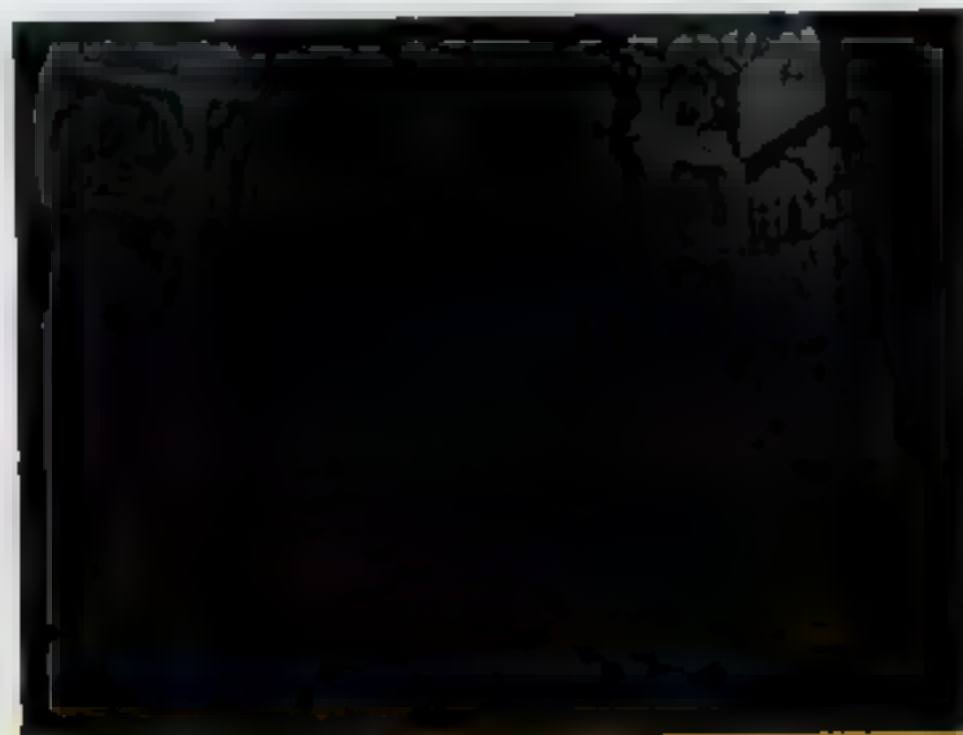
Exilii

Eidos transformă și acest tip de joc (*shoot 'em up*) din clasicul 2D într-un joc 3D ultra-bestial. Punctul forte al jocului se pare că va fi *feelingul* indus jucătorului, „aruncat” într-un univers tridimensional dominat de formațiuni de tip zgărie-nori, ceață și inamici pe care ai datoria să îi nimicești pe parcursul celor opt nivele ale jocului. Deși la prima vedere pare dificil, tipul de control al navei (dreapta, stânga, accelerație, frână și fire) lasă jucătorul să se concentreze aproape exclusiv la eliminarea inamicilor, care nu sunt deloc puțini.

Exilii

„Exilii” sunt o rasă de supra-oameni cu puteri supranaturale, puteri care se pare că sunt de o natură mai sinistă decât ai putea crede. Unii spun că *exilii* sunt posedați de demoni puternici, adevărul este însă că îi slujesc doar, pe zeii negativi.”

Cu un scenariu care începe astfel, cu *engine-ul* care utilizează 65000 culori, personaje 3D și efecte de lumină amestecate, *Forsaken* intenționează să devină cel mai bine realizat vizual *role play* de pe piață. Te delectezi cu vrăji, obiecte magice, 16 tipuri de monștri, cu 20 personaje care se folosesc de cinci tipuri de arme. Producătorii spun că personajele au fost realizate



The Dark Project



Lunatic se pare că va arăta extrem de bine față de stramoșii săi în două dimensiuni.

de creatorul monștrilor din viitorul Alien 4, ceea ce „e de bine”. În rest o combinație de *adventure* cu *role play* care merită încercată.

Joint Strike Fighter

Iată singurul simulator care ne va permite să „testăm” cele mai secrete proiecte aviatice „invizibile” ale guvernului american așa cum sunt Boeing X-32 sau Lockheed Martin X-35. Jocul conține patru campanii gigantice, fiecare cu 5 - 10 unități de zbor, 5 - 10 ținte primare și peste 10 ținte secundare variind de la temutele lansatoare Sol to Air Missile la convenționalele tancuri. Fiecare scenariu este constituit din 2 400.000 mule pătrate de terenuri reale scanate, ceea ce înseamnă că în cele patru campanii ne putem desfășura pe zece milioane de mule pătrate de teren real. Bineînțeles că producătorii promit un nivel de *engine* mult peste nivelul celor mai puternice simulatoare existente, capabil să mănuiască cu ușurință hărți de 2,4 milioane de mule pătrate. Întrebarea cheie pe care o înaintez eu timid este: pe ce tip de procesor?

Flight Unlimited II

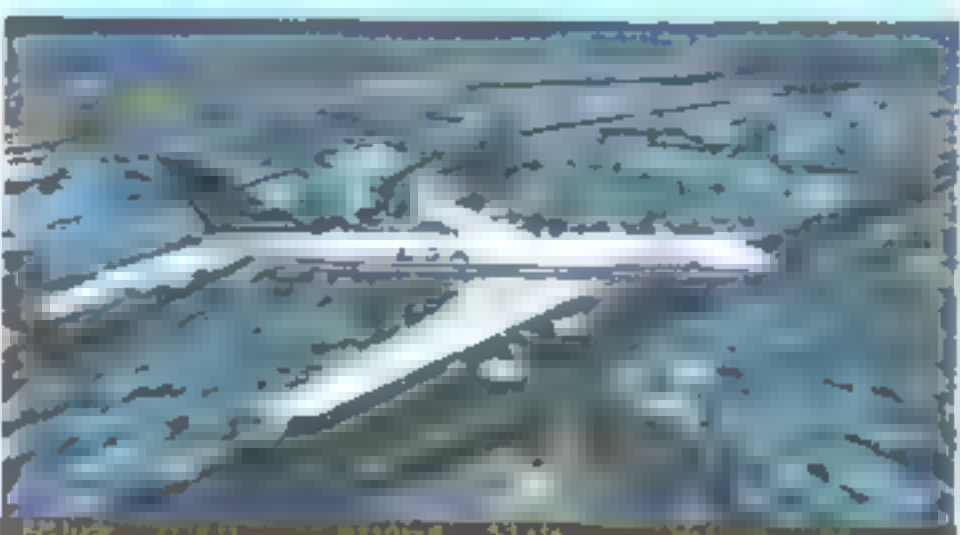
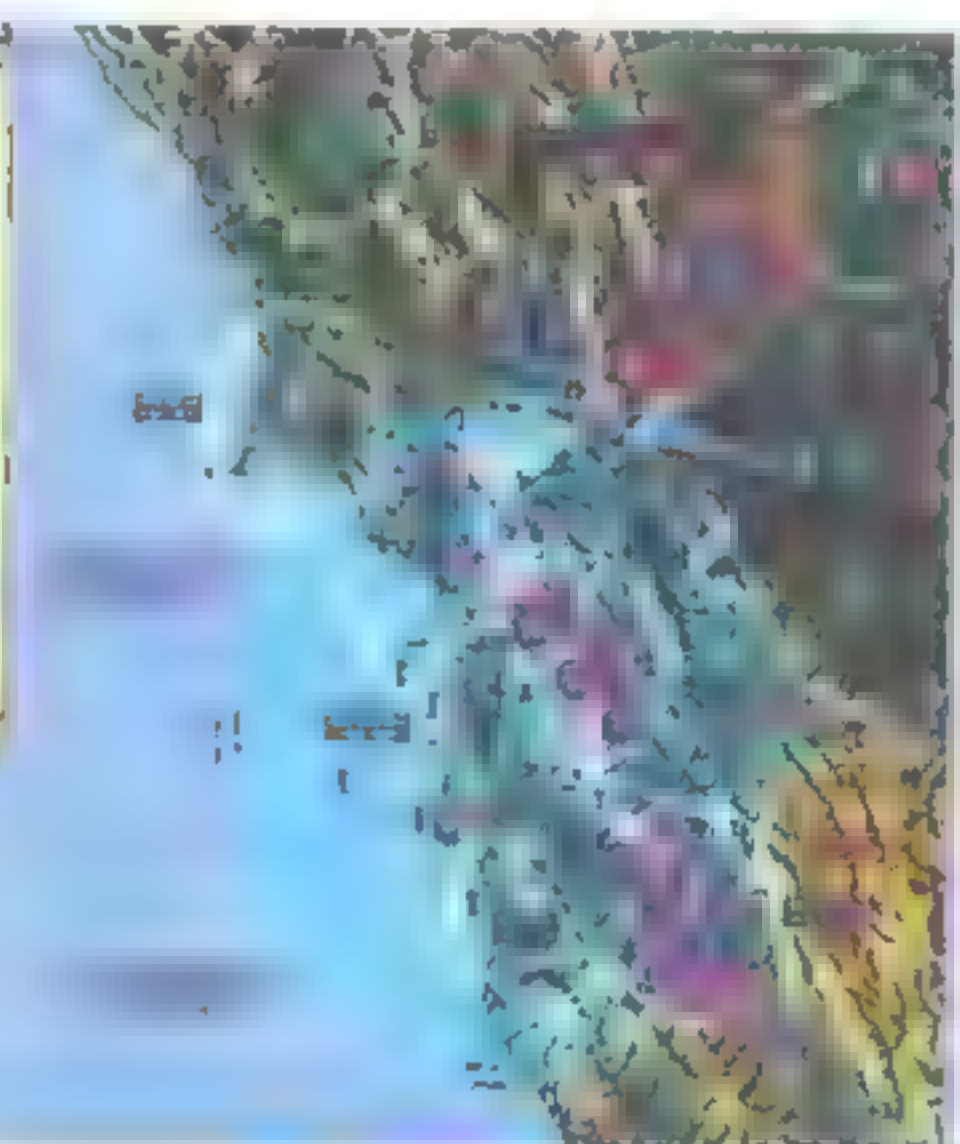
Aceia care au jucat *Flight Unlimited* „bătrânul” știu în mare la ce să se aștepte de la acest *sequel*. Ce avem în plus? Posibilitatea de a alege unul din cele cinci avioane (Cessna 172, Piper Arrow, P51D Mustang, Havelin Beaver și Beachcraft Baron), *engine*-ul care permite emularea diverselor tipuri de vreme, de la amiezi liniștite și însoțite la furtuni inimaginabile, turbulente realiste și, în plus, camere cu unghiuri multiple cum suntem obișnuiți de la jocuri tip EF2000. Ai deasemeni posibilitatea de a „sări” pur și simplu



Joint Strike Fighter este simulatorul pe care eu însami doresc să-l joc.

intr-un avion și să te destinzi în fața peisajului, fără să te gândești la pilotaj. De menționat și hărțile de zbor, „de efect” (zona din împrejurimile podului Golden Gate, Alcatraz, etc.) care transformă FU II într-un *sequel* de văzut

-Johnny



Flight Unlimited 2 Numai non sunt deasupra lui? Se vede că nu au văzut efectele norilor din Comanche 3

de la Gametek



STAND PE VINE Dark Colony

Imaginați-vă verde... Eh, acum adăugați o bulină roșie. Gata? Puțin albastru, așa, acum îl faceți un moț, îl lăsați la fiert vreo 5 minute, îl holbați puțin ochii și scrieți dedesubt mare „EU”.

Vedeți? Acum s-a înfuriat! Vrolam de fapt să vă ilustrez expresia senină a unui GREY TROOPER.

- Nu știu de ce mi se pare că nu sunt în spiritul jocului...

UNIVERSAL

Access granted. Eh ia priviți ce vă dezvăluie arhivele minții mele prăfuite. Prin acum vro câteva timp mă priveam la niște imagini de pe un cd de la GAME TEK pe care era scria Dark Colony și mă minunat. NU MAI DAȚI CU PliciUL BĂ, CĂ NU LEG DOUĂ VORBE AICI! Ei de-atunci a trecut ceva vreme, și în ciuda tuturor încercărilor mele de a afla mai mult, nu. Mai deunăzi dau cu vâsla pe o pagină de net și... Titlu: SSI a cumpărat o parte din GAME-TEK. Dark Colony... Wow, stai așa că parcă-i crocodilul de aur, zic eu fără să mă bălbăi. Și dă-i și sapă. Pe urmă dau și de un demo, pe urmă de altul și...

Cu speranța că n-ați pri-ceput nimic din cele de mai sus, vă explic, un pic, nimic, buric ș.a. Dark Colony este o strategie în timp real, pe următorul suport. Huamenii și Alienii se bat pentru dominația pe Marte. Complex ar spune unii. Da, spunem și noi. Ce vine să simplifice problema sunt niște mici amănunte de genul: Din punct de vedere al trupelor, peisajul e asemănător celui din KKnD, adică un război între tehnologie și genetică. Diferența este că ideea a apărut mai întâi la DC. Un alt sistem de construire a unităților și al up-grade-urilor, prin care acestea odata comandate și platite se fabrică aproape imediat, fapt care dă un mare dinamism jocului și alternanța noapte/zi de-a lungul misiunii pe lângă un nou sistem multiplayer în care poți împărți cu aliați comunicațiile, resursele și câmpul vizual, sunt doar câteva din noutățile pe care DC-ul le aduce. Misiuni prin junglă, underground și faptul că experiența acumulată de-a



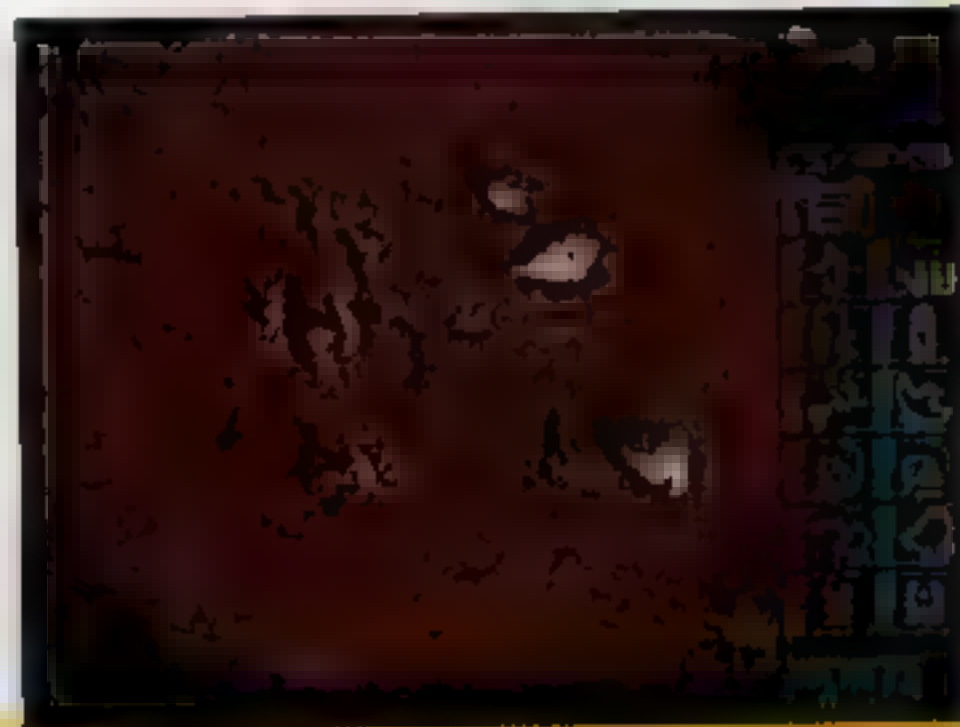
lungul misiunilor face ca randamentul trupelor tale să crească, ceea ce înseamnă că nu e suficient să termini o misiune ci contează și cum o termini, (câte pierderi, câte câștiguri, știți voi...) te fac să spui că nu e doar o altă clonă de... Din punct de vedere grafic situația este destul de îmbucurătoare: Umbre în timp real, efecte de fum transparent, peisaje frumoase, cu toate că nu știu de unde a apărut atâta apă pe Marte,

animație de-a dreptul încântătoare. Faptul că din cauza cantității de sânge ce țâșnește dintr-un muribund a făcut ca jocul să fie trecut de autorități la „Mature” ar trebui să fie relevant.

Nu mult după ce citesc știrea cu SSI-ul, dau de alta. Take2 Interactive cumpără din acțiunile GAMETEK. Bine mă întreb eu, și cu DC-ul cum rămâne? Simplu, îl impart între ei. Unii îl vor vinde în America iar alții în Europa. Da' ce ne batem noi capul? Mai bine ne imaginăm gri .. punem doi ochi mari, tocăm mărunt, adăugăm două fire praful de șarpe, o picătură de ulei de coadă de fazan și obținem un Gorrbolomștof.

Ei, dacă vă întreabă cineva ce-i aia un Gorrbolomștof, știți ce să-i spuneți, nu? Îi veți citi începutul articolului. Da, să nu uitați de moț... fiert, da!

-Bubble



Căcăreți mici și ciudați. Meniun ciudate și, în general, un univers ciudat. Hm, chestile alea cu o bilă verde mai sunt cum mai sunt, da' alea cu bilă roșie, mă pun rău de tot pe gânduri.

T N P U N

MINDSCAPE Release

Au pus la copt o grămăjoară interesantă de jocuri, strategii 100% care promit (cu mouse-ul pe inimă) niste „senzații de catilare” deosebite, păstrând linia definitorie a strategiilor Mindscape cu versiuni „adăugite și revizuite” care (zic ei) vor intra pe piață bulucite în toamna acestui an de grație lunamienouășute-nouăzecișisapte) într-o joi de septembrie timpuriu.

Panzer General II

Un sequel la mai bătrânul Panzer, sub Windows 95 și care promite în principal un nivel superior de grafică (hărți și unități 3D randate „la meserie”), patru campanii noi (din care una pentru cei cu răbdare și trei mai pentru... *monks*), opțiuni *multiplayer*, un *battle editor* pentru scenarii și (colac peste... Panzer General) câteva detalii intime gen hărți „deștepte” cu terenuri vulnerabile (tragi în copăcel, nu mai e copăcelul!), chestii care diferențiază un Panzer General II de un Panzer General.

Imperialism

Un joculeț menit să îngreuneze W95-ul cu o mixtură de strategie în conglomerat Mindscape. Ai șansa (și/sau misiunea) de a trage machiavelic sforile economice, politice și militare ale unui secol XIX virtual pentru a-ți

realiza scopul (proportional machiavelic), de a uni populația globului sub propria dominație (știți voi chestia cu *...now, I shall rule the world, the human kind will be at my feet...* și alte prosoare echivalente).

Dark Omen

Iată că, zic „bobii”, se conturează în zare o chestie diavolească (până la noi ordine *omen* are legătură cu ceva diavolesc iar Windows 95-ul și mai mult decât atât) care va împlini anticiparea legendei ce spune că va apare un sequel la Warhammer: Shadow Of The Horned Rat. Zice-se că va face să cadă pe spate atât jucătorii

de strategie cât și iubitori de arcade și va fi singurul joc real-time, full screen, 3D și pe deasupra arcade-strategie (???). Eu unul nu văd cum pot pune în siguranță capra lângă varză fără să-mi fac dușman ori capra ori varza. Eventual însă pot fi și eu prost... Din cauza jocului acesta ne vom transforma toți în căpitani de armată (de mercenari) și vom înfrunta cirezile de soldați morți-vii care o caută cu lumânarea. „Mulți ani trăiască, mulți ani trăiască...”



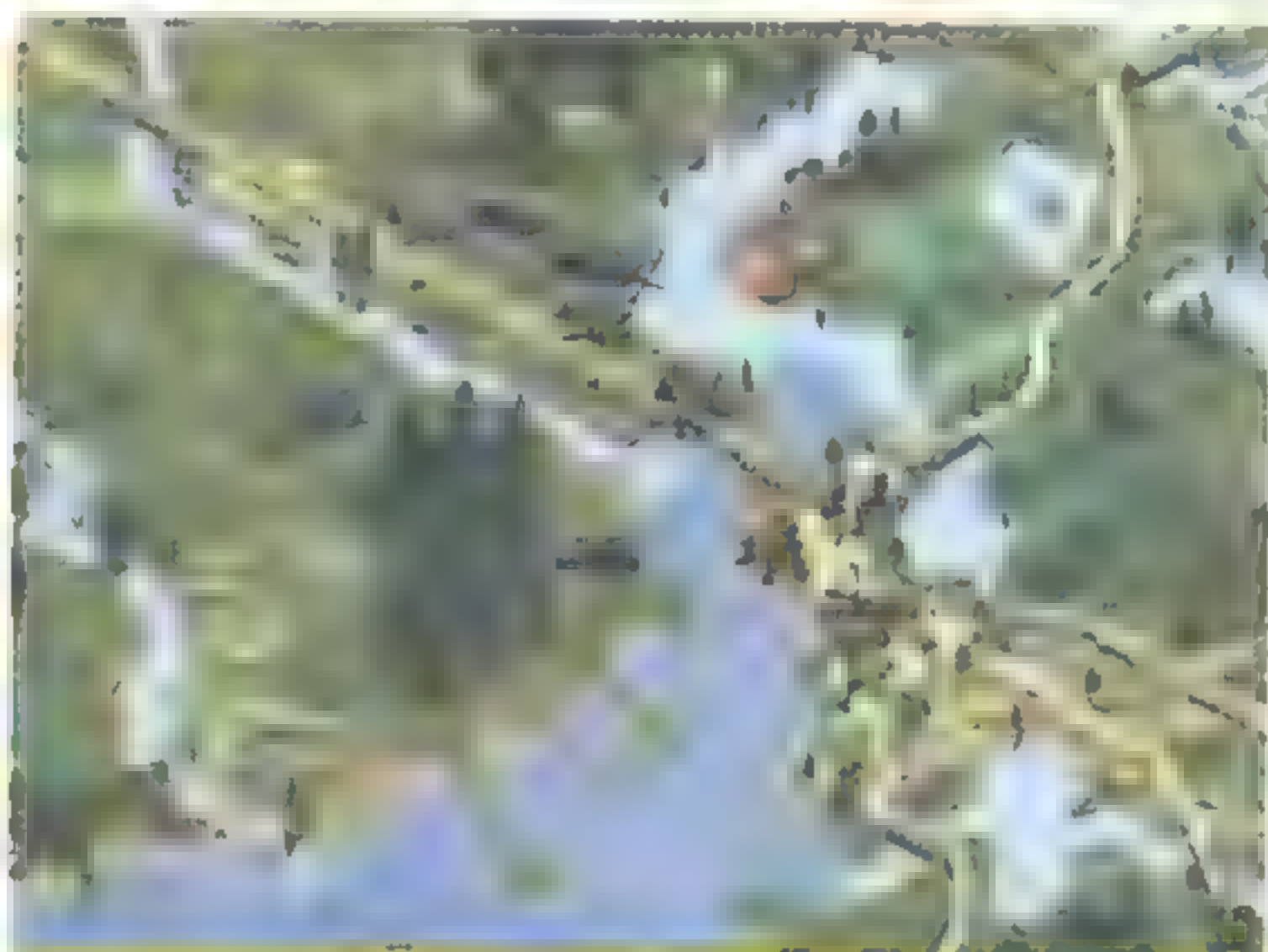
Sus: Imperialism, primăvara prin 1829
Jos: Dark Omen sau Warhammer 2



Shadow Of The Horned Rat

Un lăncu Jianu intrat la apă (adicăteala pirat) taie și spânzură în navele ce se aventurează prin mările ce constituie casa bravului nostru pirătel (adică TU!). Când cu vorba bună, când cu măciuca, când cu sănătoasa fugă trebuie să-ți menții supremația și uneori viața în jungla-societate sau societatea-junglă a lui 1700. Mă întrebați care e finalitatea? Habar nu am. Cert este că jocul s-ar putea să ne „reseteze” pe toți cu o grafică *artwork*, cu un sunet bestial și o interfață la mintea cocoșului. Până una-alta, socoteala de acasă nepotrivindu-se cu cea din târg, nu zic nimic, nici de bine, nici de rău...

- Johnny



Panzer General II

TOURING

Athénée Palace

Invitații la călătorii turistice:

la munte, în stațiunea Sinaia
vacanțe și cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de
grupurile de studenți sau elevi
organizăm simpozioane sau constături în toate zonele țării
asigurăm cazare pentru invitații dvs. din țară sau străinătate
rezervăm saloane pentru banchete și recepții.

**Contactând în timp util agenția Touring Athénée Palace,
veți avea garanția reușitei opțiunii dumneavoastră.**

181, Regina Elisabeta, nr. 91-1, sector 5, București, ROMANIA

Tel: 001-01-611-11-90 Fax: 001-01-312-39-23

SCORCHED EARTH

iubit PUBLIC ELEVAT,

Scumpi efebi și mirabile fane ale prezentei, umilul vostru surogat are plăcerea de-a vă trimite atenția, de-a vă canaliza activitatea cerebrală ce trădează ridarea 3D, relieful variat - dacă vreți - al peisagisticii cavității craniene, ce vă decorează atât de aparte făptura, către Scorched Earth, jmc-ul ales la insistențele domniilor voastre și care, n-are nimic de-aface cu ce-am zis mai sus (ziceți fraza asta de 10 ori, REPEDE!).

Pentru a mă conforma spiritului contradictoriu cotidian mă voi combate conștient în rândurile ce urmează, aducându-vă la lumină prin simplitatea ce mă caracterizează, caracteristicile acestui JMC. Cum pomeneam mai sus, vremea este să ne implicăm „calculativ” în parcurgerea unui joc, să adăugăm rigorile matematicii și fizicii empatiei noastre „față de monitor”. Nu, n-are nimeni - sper - față de monitor! Am alunecat doar pe baltă de cuvinte vărsate aiurea, ce se scurg încet acum prin canalele peisajului cerebral propriu către tastatură. Asta de când m-am dat cu capul de pereți jucând Scorched Earth în grup. Poetic, nu? Să nu vă mire așadar dacă *VACĂ* îmi mai scapă câte-un cuvânt pe monitor. *ÎNGROZITOR* Pentru că toate jmc-urile aveau un accent „arcadic”, pe

lângă celelalte calități pe care le-am descoperit, a venit vremea să prezentăm, cum am spus, ceva mai „gândit”. Vă mai aduceți aminte de dos? *MOALE* Vreau să zic de MS-Dos. Ei era acolo o banana, banana.bas, o nebunie cu două maimuțe ce aruncau banane sub unghii (unghi) alfa și cu foța beta. Ei, era copiat de pe vremuri de pe când HC-ul nici nu încăpea într-un camion de la mine. Într-o panoramare a tuturor vârfurilor muntoase importante văzute pe orice timp și orice vreme, Scorched Earth aduce puritatea tancurilor și a celor peste 50 de arme și scuturi

MAMA care mai de care mai originale. Se poate vizita în grup, sau asistat de calculator aerul proaspăt de munte și faptul că ți-ai nimerit adversarul în capul țevii (e tanc și are țevă), te face să cânti nemțește „Yollari-ti-ti, Yola!”. De fapt, ai două fișiere în care-ți poți acrive versurile celor două cântece. „Balada disprețului” a celui ce-a dat lovitura și „Doina înjurăturilor” celui ce-a primit-o. Cam așa stau lucrurile de când s-a inventat lumea. Și nimeni nu poate să zică *HALELUYAH* că n-a început cu Scorched Earth. La urma urmei, la începuturi a trebuit un

pământ. Apoi încet-încet un cer. Pe urmă un tanc, două tanc, trei tanc și apoi tanc-tanc, tanc-tanc, tanc-bum. Un alt pământ și un alt cer, un alt tanc-tanc. Ca la mama acasă. Asta a fost și cu Scorched Earth „The Mother Of All Games”. Grumph! Mama voastră de... jocurile!



A consemnat:

TATĂL - În divorț de când X-Questul (copil nelegitim)

Bibliografie:

- Colecția „MUNȚII NOȘTRI”

- „Eu cu tancul și tata pe jos” - de Xquest 2- fiul moștenitor.

- „Ultimele cuvinte tatălui meu” - Autor necunoscut.

ce

Dark Earth

Când m-am pomenit cu sarcina de a scrie acest articol, mă afluam prin centrul capitalei cu Paul încercând să ne conducem unul pe celălalt spre case pe o

- traiectorie mediană,
- pe un început de
- ploaie prinși în discu-
- ții aprinse ca în fiecare
- zi. La despărțire mi-a
- înmănat pachetul cu
- documentația pentru
- F3 a celor de la
- Kalisto „la și scrie
- ceva de-aici, zice..”
- Asta după o discuție
- în care aflasem că nu
- se pomenise nicăieri
- în numărul de față de
- Dark Project și altele
- care mă ardeau. Am
- răspuns contradictoriu
- că prefer să mi placă
- despre ce să scriu
- - Zici de Kalisto, care

au făcut *Furry of the Furries*.

- Și prostia aia de *Savage Warriors* care a luat 4%, îi tai eu vorba.

Îmbufnat, plouat și încă foarte departe de casă mă las în plata altor griji, fără nici o speranță din partea plicului pe care-l purtam. Schimbare de situație. După ce am parcurs CD-ul, mi-a venit să strig: "Gata, schimbam cover-story-ul!". Ba chiar m-am decis și cum să mi fac tricoul, așa de exaltat am fost. Să vă povestesc

Pe 6 Decembrie 2054, profesorul Erataux de la Institutul de Studii Stelare, a observat din laboratorul său situat în Pirinei, o cometă ce se apropia de mijlocul sistemului nostru, mascată fiind până atunci de soare. Pe data de 9 Decembrie, la Centrul de Călcul Internațional din New York, delegația astronomilor și-a verificat calculele și a ajuns la concluzia de care se temeau, cum că această cometă va trece la o distanță mai mică de 40000 de kilometri de pământ, distanță la care, cu siguranță bucăți din cometă vor cădea pe pământ. Un dar destul de neplăcut de Crăciun pentru pământeni acelei vremi. Două zile mai târziu șefii de stat a peste 30 de țări se întâlneau la Geneva, chipurile pentru un nou plan de pace. Programul „Îngeri Păzitori” avea să cuprindă 13 stații orbitale și sateliți nucleari și să fie lansat în regim de urgență pe data de 12, având pe lista oficială misiuni de cercetare și întreținere și ca scop distrugerea corpurilor stelare ce intrau în raza de acțiune. Însă pe 15 decembrie, un ziarist de la World Times află și dezvăluie toată povestea iscând un haos de nedescris. Șefii de state au dat toate asigurările necesare cu privire la „Îngeri păzitori” asta neimpiedicând introduc-



ereea stării de necesitate în unele state, pentru menținerea calmului. Pe 20 Decembrie primii meteoriți au fost localizați și 13 rachete s-au îndreptat spre ei. Însă graba cu care a fost lansat programul a dus la defecțiuni majore, una dintre rachete explodând chiar la lansare și distrugând toată baza chineză Kwan II, celelalte fiind pierdute în spațiu. Eșecul „Ingerilor Păzitori” a condus la o criză generală, oamenii asaltând bisericile, sinagogile, templele și panicându-se complet. Era însă prea târziu. Fii ai „Lunii Negre” au căzut pe pământ distrugând în calea

lor toate rachetele ce le erau destinate și provocând cataclisme. Nori gigantici de praf negru s-au ridicat brusc omorând milioane de oameni, animale, plante. Alte milioane aveau să moară în săptămânile de apoi. Pentru supraveghetori, abia începea o nouă epocă: „Epoca Pământului Negru”

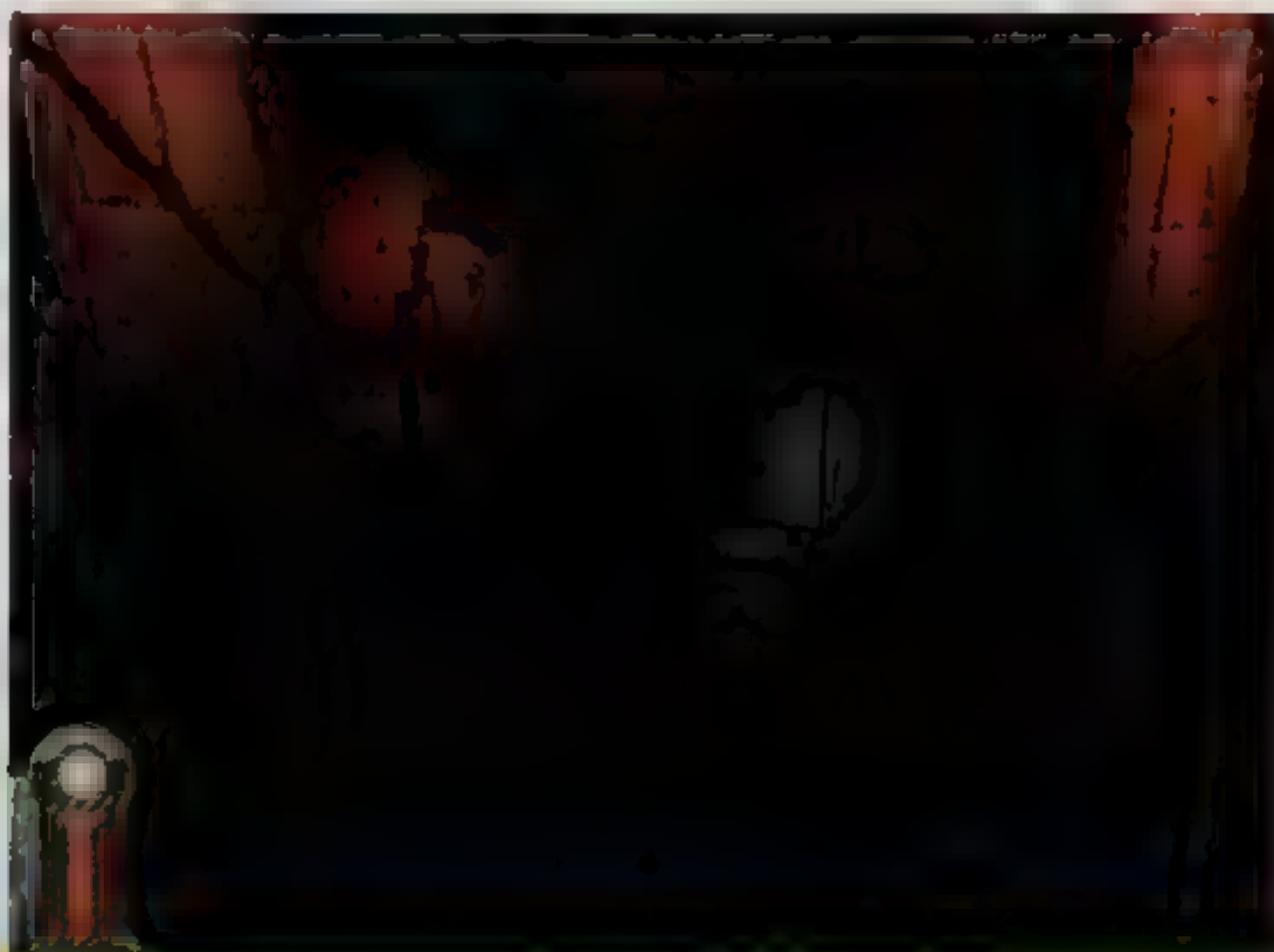
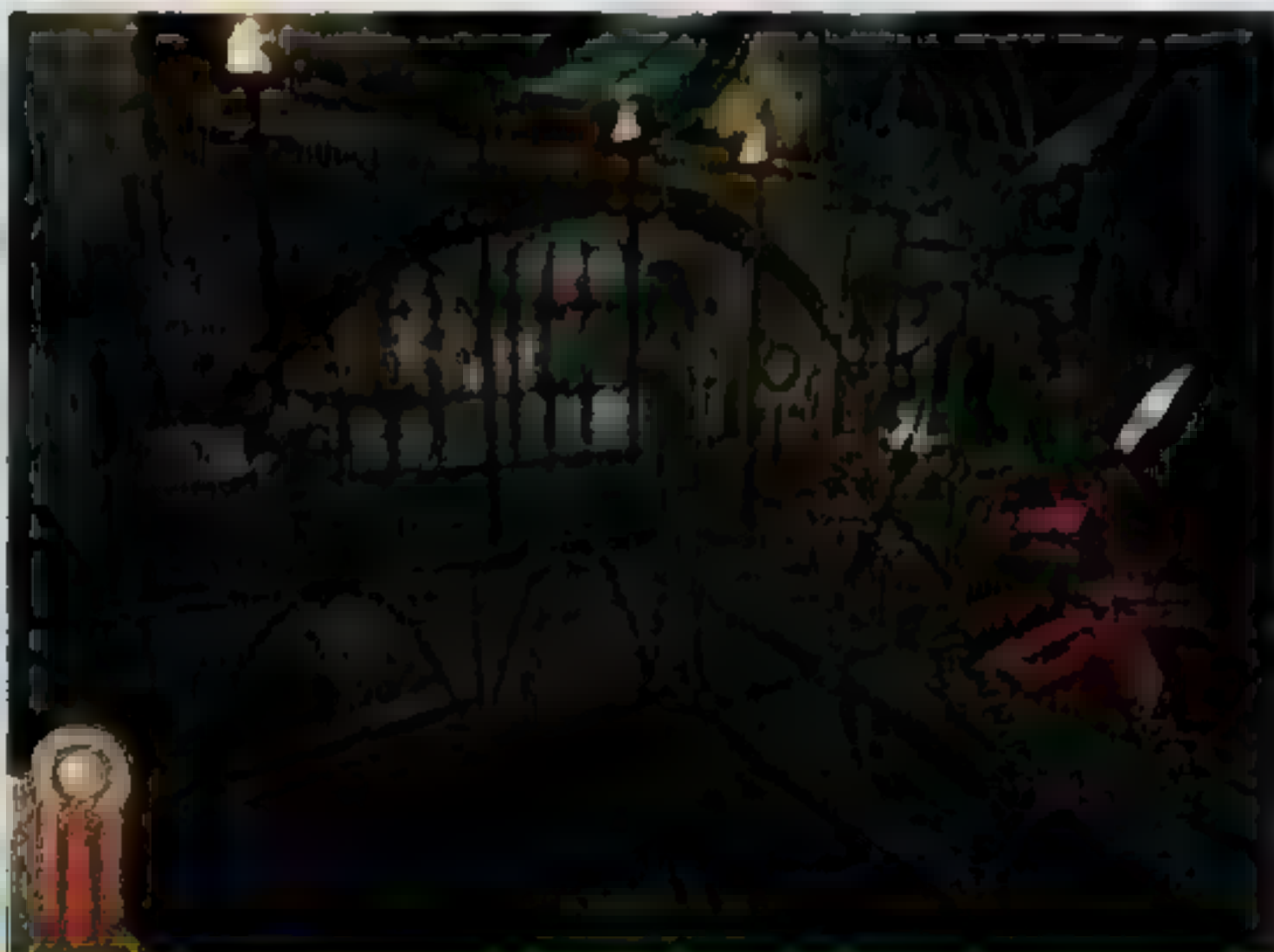
Există un drum la jumătatea umbrei și a luminii
În care singurătatea își dă întâlniri cu linii soli ai nedumeririlor
Focul Pământul, Apa și Aerul
De-a valma acolo își vântură viaerul și-așează imperii.
Există un drum la mijlocul tăcerii*.

Pământul a suferit schimbări majore. Norul negru a transformat Terra într-o planetă rece, atingându-se 10 grade la ecuator și -40 noaptea, în zonele temperate. Fără lumină plantele au murit, urmându-le animalele ierbivore, odată cu care cele carnivore, etc. În locul lor, vaste deșerturi negre, toxice și-au făcut apariția. Nimeni nu se aventurează singur în Dark Lands. Pe lângă mediul toxic mai sunt și creaturile întunericului.

Și totuși, în această lume de coșmar mai rezistă niște insule de lumină. Stallite-urile sunt fortărețe la care ajunge lumina, patronate de Zeu-Soare. Așa cum pe Dune apa era cel mai prețios lucru, pe Dark Land lumina este



Artwork-urile prezentate și umbrele cu care producătorii se laudă sunt, într-adevăr, impresionante.



Nimic nu este făcut „la piezneață”. Decorurile sunt cel puțin de admirat, nimic nu este lăsat la voia întâmplării, iar mișcarea perso-najelor va fi cât se poate de realistă.

totul. Povestea cataclismului a fost divinizată intrând în legenda, puțin cunoscând adevărul. Întinericul este luat ca o

pedeapsă divină, iar noaptea Zeul Soare se luptă cu forțele Întinericului. Mulți nu mai speră la venirea zorilor, care-i binecuvântează pe toți din Stallite-uri. Viitorul planetei este, așadar, în mâinile omului, prins în mijlocul luptei dintre două forțe ce sunt peste puterea sa de înțelegere. Vă spun toate astea, încercând să descriu cât de cât atmosfera pentru care eu am citit o enciclopedie întreagă, cu fauna și flora, clima, populația, cultura, tot așa că, dacă nu v-ați lămurit, o să mai continui și în alte numere. Deocamdată trec să mai zic și de joc. Nu?

Dark Land este un 3D action-adventure, combinat cu combat, ceva gen Bioforge, dar într-un alt sistem de coordonate. Jocul este început acum 3 ani și folosește un engine numit Lib Sys, la care a Kalisto a început să

lucreze în urma cu 5 ani. Nu le adunați! Având peste 250 de locații pre-renderate, care arată inebunitor, generând o atmosferă nebună, 98 (nouăzeci și opt) de caractere 3D, 40 de arme, citiți bine da, cu 6 stiluri de luptă diferite, 5

ore de dialog și 25 de minute de secvențe 3DS care dau clasă la aproape orice. Dark Earth mai promite și ceva de genul real time puzzles, reacții unice ale caracterului, evoluția și modificarea universului jocului în funcție de acțiunile jucătorului, căruia i s-a lăsat o mare libertate în acțiune și mișcare, chestii nemăintâlnite în nici un joc de până acum. Ei ce ziceți? Mai vreți? Mai na: Caracterele și creaturile sunt animate cu peste 5000 de cadre. Merge SVGA pe un P75 cu doar 8 Mb. de RAM, 640x480x256 sau 32000 de culori. 800 de sunete și 50 de minute de muzică pe track-uri audio și gata. Universul atât de bogat al lui Dark Earth a început deja să fie extins și pe alte medii cum ar fi cărțile, preparate acum, cât și un RPG ce-i va fi continuare în '98. Așa că dacă vă obișnuți cu întinericul, puteți să o țineți așa cât poțiți. Saveți doar grija când aprindeți monitorul să nu fie în Windows să vă orbească lumina de dincolo de geam. Mai ales dacă aveți gramuri '95.

Ah, da, era să uit... trebuie să vă spun ce ai de făcut în joc. Ei, personajul este un „Guardian Of Fire” adică un fel de polițist, (acești Guardians of Fire erau mâinile drepte ale preoților, (numiți Sunseers, stăpânii Stallite-urilor, care făceau și pe judecătorii și pe învățații și pe altele-alea), care se ocupau de aprinderea făcliilor noaptea, păstrarea ordinii, îngrijirea Fakha-ului, adică a farului cetății, (un sistem dubios de oglinzi) și în caz de incendiu erau pompieri) pe nume Arkhan, în orașul Sparta, care este smuls de la activitatea lui



De la complexitatea personajelor (jos) la realismul unic al umbrelor (dreapta) și la scenele de role play (sus), cum numai cei de la Kalisto se pare că știu

obișnuită de o forță întunecată. Trebuie să riște totul pentru a afla secretele întunecimii, morții și poștei ce-i dă târcoale. V-am lămurit? He, he, așteptați până în septembrie că n-o să vă pară rău. Noi vă mai ținem la curent, cât mai știm să-l folosim. Se pare că după 2054 foarte puțini vor mai ști ce înseamnă curentul. Dar uite, nici n-am observat că s-a luminat afară. He, și când i-oi da ditamai aricolul lui Paul... așa-i trebuie. El vroia o pagină... mor de râs. Eu vă mulțumesc și mă duc să mă culc

- Andrei

De La

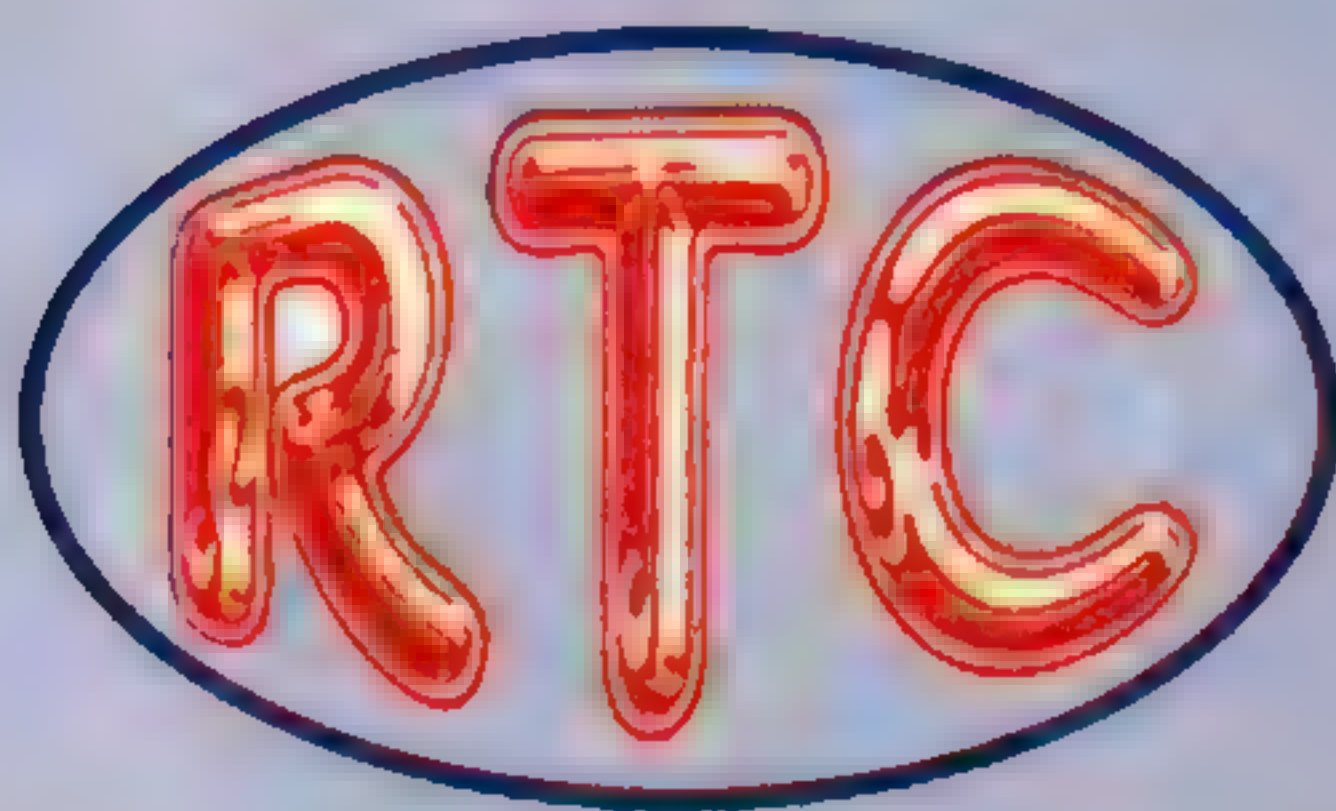


până La



și alte 4000 de articole pentru birărie

există

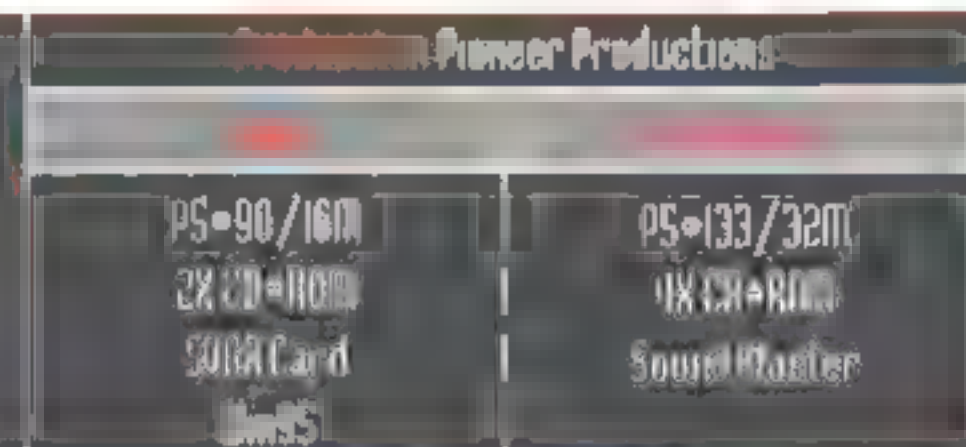


ECHIPAMENT COMPLET DE BIROTICĂ

TEL: 01/222.97.99

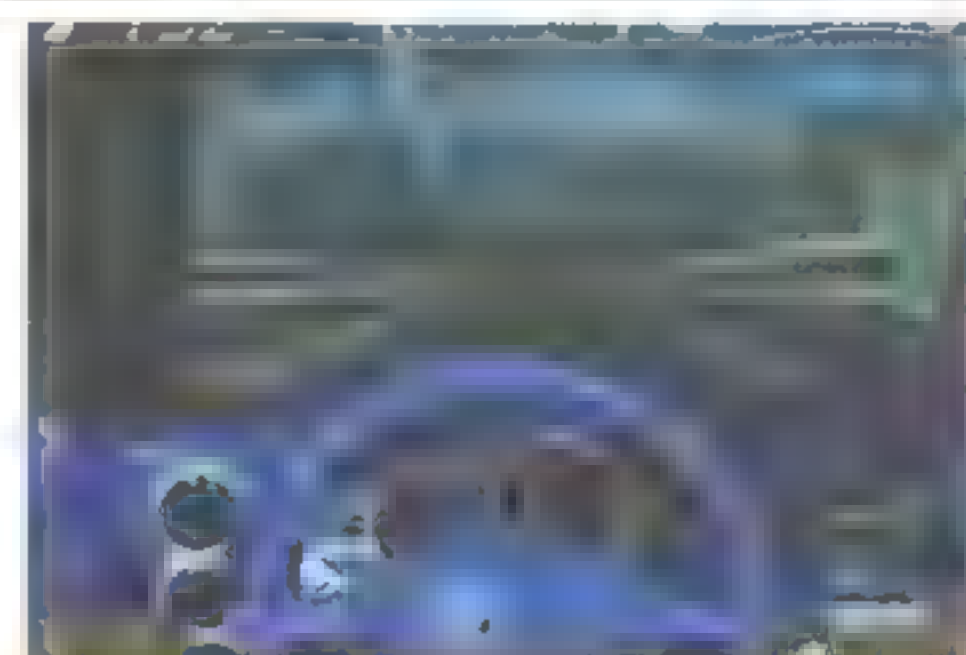
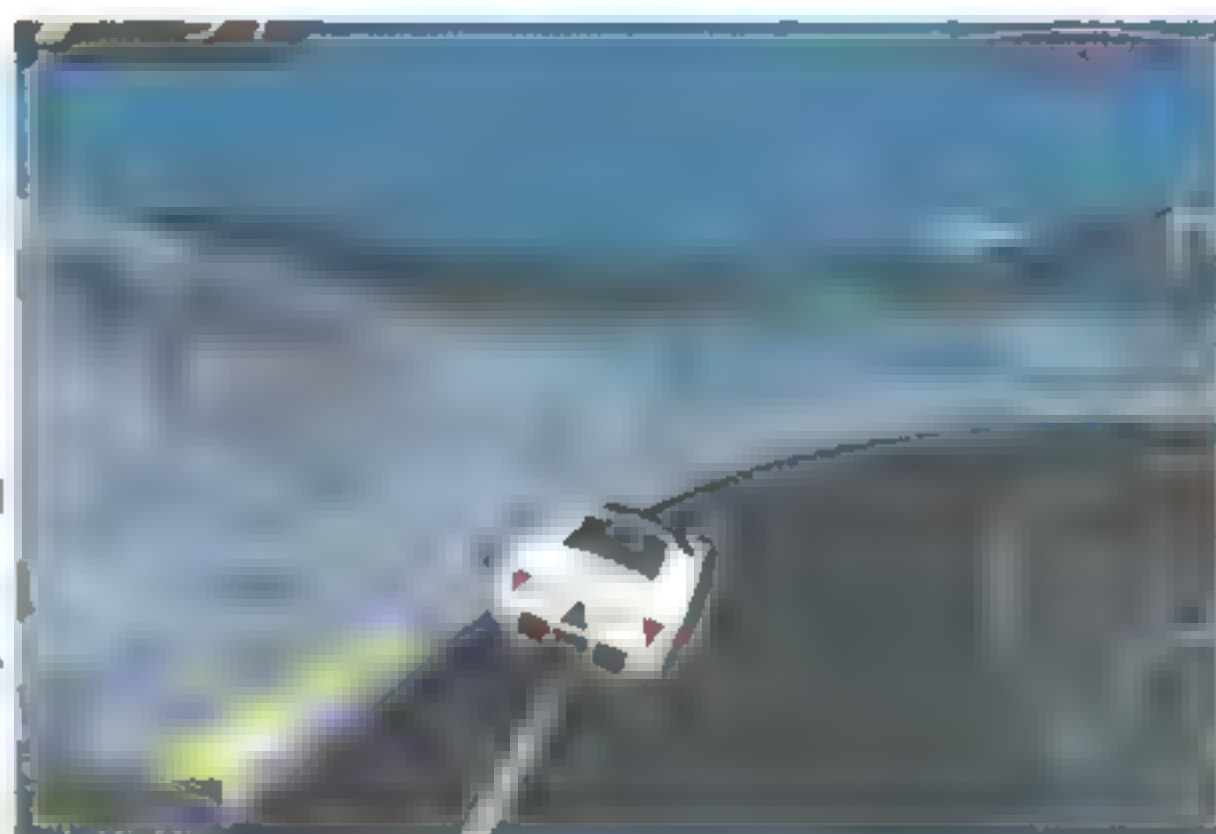
FAX: 01/222.51.55

Need For Speed 2



crează impresia unei apariții în forță, cu o grafică deosebit de interesantă, cu meniuri, imagini și secvențe video care „penetrează bine” creierul jucătorului. De exemplu partea de video ocupă, zic eu, măcar 60% din CD. Cu siguranță orice jucător va pierde timpul mai mult urmărind video-clipurile cu mașini decât cu jocul propriu-zis, deoarece..

Odată selectată o mașină, o pistă din cele șase disponibile, și un mod de joc (split screen, network, single) poți începe plin de încredere cursa. În acest moment însă, se evidențiază puterea calculatorului fiecăruia. Jocul spune că un P90 este suficient pentru modul single și un P133 pentru multi-player. Asta o crede el. Chiar și în versiunea recomandată (P166, 16M RAM), cu grafica setată la maxim, jocul și sistemul de operare sub care lucrează (ferestre nouășcine) creează un conglomerat diabolic care duce la un raport frame/sec îngrijorător de slab. Cu toate acestea senzația de viteză este mai bună decât la primul joc și traseele sunt mai interesante și mai placute ochiului. Astfel primele două trasee (Norvegia și Australia) sunt pentru super-începători și nu conferă cine știe ce senzații, următoarele două (Europa de Nord și Canada) sunt pentru cei care știu deja despre ce e vorba și eu le-am considerat și cele mai bune trasee din joc, de viteză fără să uiți însă degetul (!) pe accelerație și în fine ultimele (Grecia și Nepal) sânt pentru avansați. În rest claxoane, accelerație, depășiri, accidente, viteză, derapaj, câștigători, învinși...



Unu zic că se conduce mai bine din mașină. Alți zic că din afară. Măcar înăuntru nu te plouă.

Cum stă treaba

Personal nu am apreciat deloc lipsa unui contor de damage. Accidentele pe care le poți avea pe parcurs sânt impresionate și această invulnerabilitate forțată nu justifică alegerea simulation/arcade pe care o faci la început. Părerea mea este că datorită vitezei mici cu care pot fi parcurse ultimele două trasee (deși interesante), acestea nu-și prea găsesc locul în acest joc de viteză. Deși mașinile au caracteristici diferite se remarcă din start două. McLaren F1 (care și în realitate câștigă aproximativ toate concursurile la care participă) prin viteză mare și accelerație pe măsură și Lotus GT1 prin ușurința cu care se manevrează. Astfel poți învinge mereu cu un minim de efort și de noroc primele patru trasee cu McLaren F1 și ultimele două cu Lotus GT1.

În concluzie zic că avem un joc care merită două note: una mare pentru imagine și una mai mică pentru jocul propriu-zis.

Totuși, deși nu sunt un împătimit al genului, jocul mi-a plăcut și astăzi mai pornesc din când în când un Need For Speed II, așa... pentru calibrarea degetelor, am zis!

Johnny

78

| | |
|--|---|
| Engine-ul e ceva mai performant ca în prima parte, iar traseele mai spectaculoase! | Un sentiment de pică îți copleșește te cuprinde fără mare efort. Se prea poate ca filmele să placă mai mult ca jocul. |
|--|---|

A fost o vreme când în directorul GAMES/CARS al fiecăruia existau numai jocuri care se descurcau onorabil pe 286/386 și pe care le vedeam, în momentul acela, unul mai frumos decât altul. Vremea biunap-urilor mișcătoare, a decorurilor fade și a mișcărilor sacadate a apus astăzi în umbra DX-urilor și a Pentium-ului, fiind înlocuite, cu real succes, de poligoane texturate și încă câteva artificii posibile numai pe procesoare cu frecvențe de tact costisitoare. Need For Speed II este un astfel de joc

Need 4 Speed 2

Leamă: Dacă ai un CD-ROM rapid nu are rost să instalezi mai mult de 10M, diferența de viteză este insesizabilă

Joculețul este succesorul cunoscutului Need For Speed tot atât de înșipit (în accelerație) ca părintele său. Prima impresie pe care am avut-o a fost „nimic nou sub soare”. În afară de câteva direcții mai mult sau mai puțin importante

Începutul jocului, foarte reușit.



Un pic după luarea startului. Radarul din dreapta e o chestie destul de folositoare, atunci când vrei să știi dacă trebuie să conduci vârtos și senos, sau ai timp de-o ghidușie, două.

PS-90/16M
2X CD-ROM
SUGA Card

PS-166/32M
4X CD-ROM
Sound Blaster

Comanche 3

„Ce faci deoară?”

„Un Comanche.”

„Nouă boln?”

„N-ai strica.”

„Mănânc și vin și eu.”

„Roger that! Dismissed!”

„Ha...”

Mulți dinre voi ați văzut demo-ul și știți cam ce vrea și cum arată. Care nu-l-ați văzut uitați-vă la poze. Dacă v-ați revenit și putem continua am să vă explic ce e cu ultima nebunie a celor de la Novalogic. Așa cum vă spuneam prin numărul patru, s-a folosit noul engine numit VoxelSpace2. Ce aduce nou? Peisaje superbe, un plafon de nori, care numai că nu-ți udă ecranul, obiecte care reacționează conform fizicii și multe altele. Accentul din punct de vedere al simulării s-a pus pe particularitatea RAH-66-ului, de a fi greu detectabil. Așadar, adio atacuri în forță. Totul e o pitulare, o păspăială, trăgând cu ochiul după fiecare dâmb, deseori văzându-ți inamicul doar pe monitor. Are capacități de zoom dar care nu te ajută de fiecare dată, inamicul deh, fiind bine camuflat. Trebuie să te folosești de peisaj la maximum, iar

Comanche-ul îți oferă condițiile și plăcerea necesară. Mă veți întreba unde e acțiunea, dacă tot merg ca melcul și arunc rachete pe un cursor. Eh, voi știți că nu există muniție nelimitată și pe deasupra, la propriu, mai există și elicoptere inamice. Misiunile se complică de la prima până la ultima progresiv, (are în total 30 de misiuni) astfel că pe la cele din urmă prin munți ai de urmat cursul tuturor văgăunelor, de care-i plin peisajul, orice ridicare peste înălțimea unui copac fiind aproape fatală. SAM-urile rusești odată ce te-au detectat nu prea te iartă. Dar de obicei fiind într-o escadrilă mai mare ai posibilitatea unui atac strategic. Și nu vă imaginați că odată detectat ești mort. Nu se fac eschivări de la rachete, dar ori ești rapid și-l potolești până să tragă ori cobori într-o vale așa, să poți aduna și flori dacă vrei. Mă refer ca altitudine.

**Că roțeaua-l ca o râie,
Te mănâncă și-n căleșio**

Jocul se poate juca în rețea până la 8 jucători cu un singur CD. Ei, așa mai zic și eu generozitate. Singura problemă ar fi că e cam pretentios la cerințe și nu toți din LAN-ul nostru se ridică la standardele de azi. C-așa-i românul... În mai mulți însă, farmecul crește exponențial. Mai ales că unele misiuni, în care ești cu alte echipe de la alte baze, comunicațiile sunt un delir. Ba se mai întâmplă să mai intercepteze careva comunicațiile rusești și le bagă pe canalul principal. Și atunci să vezi distracție. Ce mai, speech-ul e minunat. Ce să vă povestesc că toți ai tăi, în afară de gaga de la bază, care nu știu ce-are dar fți

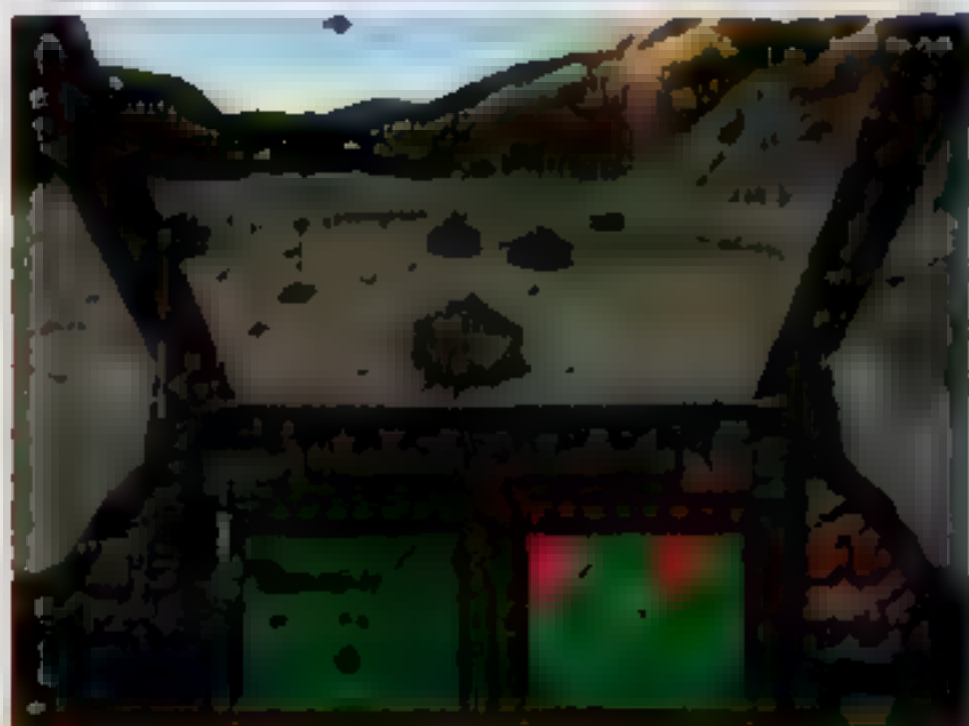
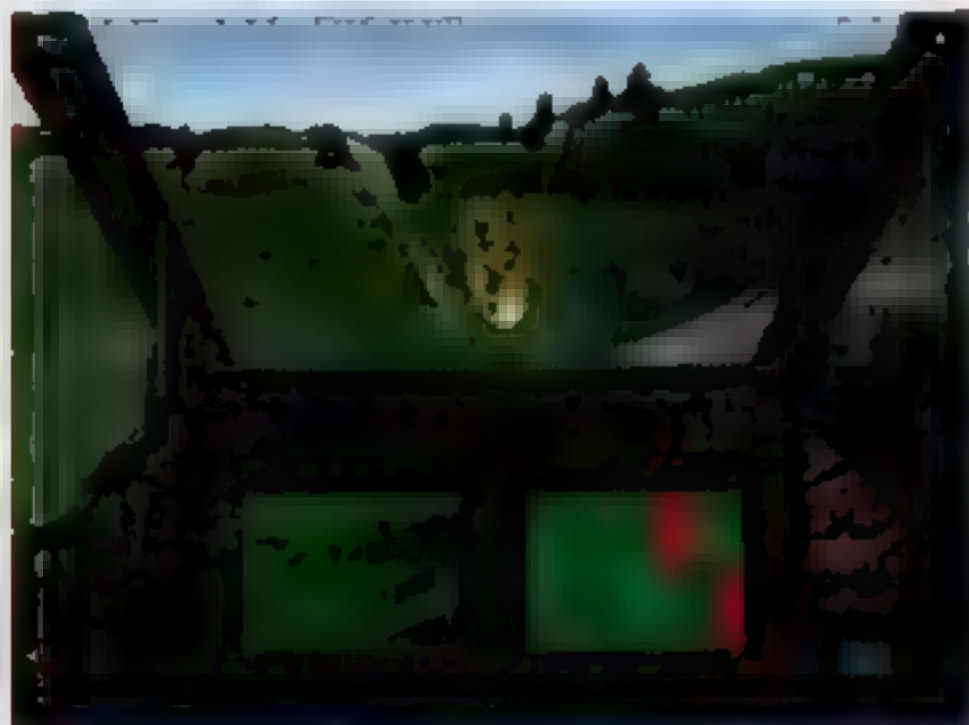


Poți să pilotezi și așa. Te vezi și ești mândru.

spune după indicativ, te strigă „șefu”... eh, ce vremuri!

**De te scarpini și de-o stâncă
Zină-noapte, te mănâncă**

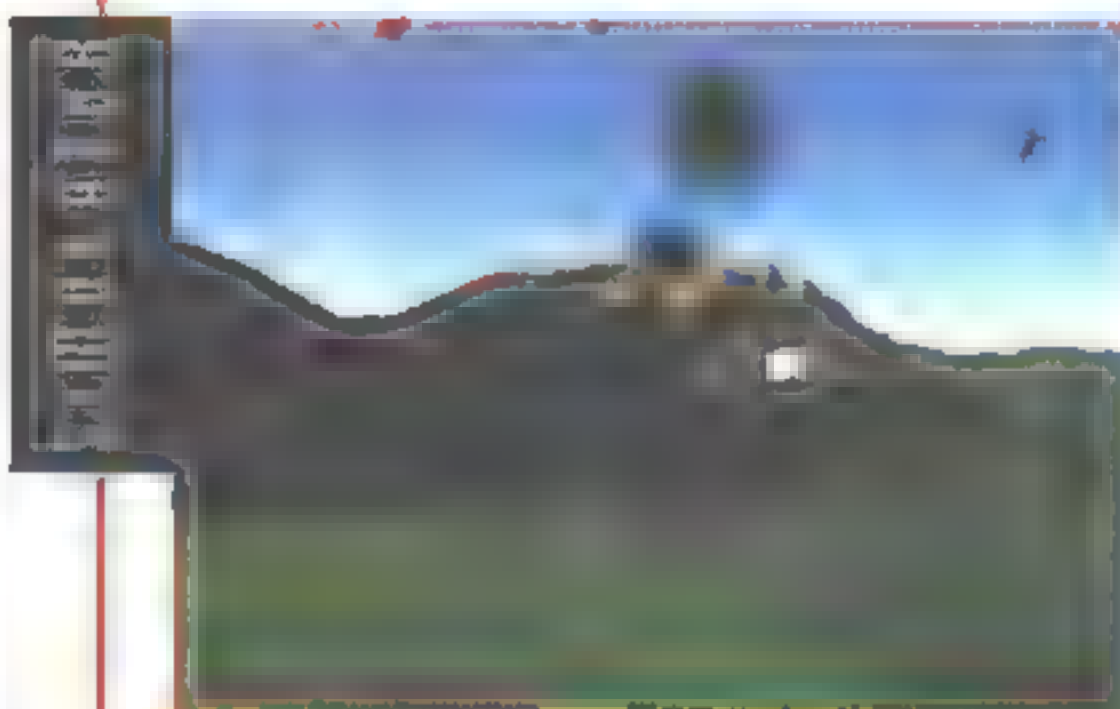
Și tot dă-i la ei ca la păstăi. Ne strângem de un mic escadron și ne împărțim sarcinile. Iar dacă ne strângem și mai mulți nu ne displace nici un head-to-head, deși la casteală rămâne un lider mai de demult. Nu vă zic cum se cheamă; mai ghiciți și voi. Să revin la ale noastre. Ce impresionează este perfecțiunea detaliilor, și obiectele. E ciorapul ăla de arată cum bate vântul, o minune. Iar copacii au încetat să explodeze și cad și ei ca ... (era să zic și eu ca oamenii, dar mă scoteați iar obsedați) pomii. E mai pașnic așa, nici măcar nu aduce a forestier. Tancurile și rachetele sunt sub corturile lor de frunze sau cu zăpadă artificială. Casele se prăbușesc frumos,



Exploziile rachetelor și colibeile baștinașilor. Ah și darele de fum ale rachetelor.



Dacă nici cu cerul ăsta n-au nimerit-o Novalogic, atunci nu văd cum o s-o nimerască vreodată.



BUUUUUUM & FÁSSSSSSS!

fiecare bucată cade cu zgomot specific, chiar dacă-i apa în jur, se aude perfect. Apa nu mai reflectă peisajul dar are o altă formă, cu spumă și o oarecare transparentă. Ba tot studiind apa, am văzut rechini. Ei, zic, mai dă-o naibi, că nu-i Troffe Bass să merg la pescuit. Am tras în el dar nimic. M-am luat viteză, am tras aer în piept și tuști după el. Și ce să vezi, m-am scufundat cu elicopterul. Adică el s-a făcut praf și eu l-am văzut bâl bâl cum se ducea.

Deși e Dolby, Stereo, Surround, muzica cere un waveblaster ca să sune ca lumea. E doar o temă care e înregistrată brut, cea din meniu. În rest nici track-uri audio nici altceva. Sunetele pe de altă parte se apropie de foarte bune.

Interfața a rămas aproximativ aceeași, cu mici excepții ce țin de unele treburi introduse, cum ar fi setarea altitudinii fixe și a puterii motorului. În rest se poate manevra cum dorești existând înlocuitori pe taste ale pedalelor. Nu

„Novalogic a creat în Comanche 3 peisaje de natură impresionistă. Adio Musé d'Orsay 'Neața Comanche 3', ca să rimeze, asta a spus-o Andrei.



În una din primele misiuni îți este oarecum testată capacitatea de pilot și îndrăzneala, fiind pus să alegi pe deasupra sau pe dedesubt. Spun „oarecum” pentru că e simplu de tot.

permite însă alegerea tastelor de către jucător. Ca de altfel la nici un joc al lor. Vor ei să-și impună stilul. De fapt simulatoarele sunt făcute pentru pasionați. Iar un pasionat fără un joystick cu throttle, hat, și patru focuri e destul de chinuit.

Deocamdată, așa-i românul. S-au mai schimbat câteva lucruri pe bordul RAH-ului. De exemplu nu mai trebuie să ametești pe tot peisajul până găsești ultimul obiectiv al misiunii. Ai trasat un plan de zbor ce ține cont de relief, și care nu-i obligatoriu să-l respecti, mai ales când faciechipă cu încă cineva. Dar există marcate waypoint-urile chiar și pe display-ul din cască. Acest lucru ajută foarte mult să știi bine ce-ai de făcut, obiectivele sunt clare. De dărmat sau de apărat ai de toate: baze, convoaie, poduri, trenuri, vapoare,



Noaptea. Deci într-o noapte.

avioane, camioane, stații radio și de comunicații, fabrici etc. Mai vrei ceva?

Oricum ar fi eu îl recomand celor ce-au mai jucat atât Comanche-ul cât și alte sim-uri de elicopter pentru că aduce o nouă viziune atât a pilotării (funcție de misiune) cât și a graficii. Cei care n-au apucat să joace vre-un sim, de elicopter și cred că i-ar pasiona, să-l încerce cu încredere. Are și misiuni de training. Când om fi la club o să vă povestesc cum am condus eu un Puma și un Mi-8. De fapt în redacție mai e Georgică cu diploma de pilot (a zburat și cu balonul) și Dănuț cu grănicerii lui. Eu am fost mai cuminte, da' m-am dat și eu prin aer. Ce? Credeți că numaiăștia care gândesc după noua logică știu ce-i aia și care-i ăla? Eeeeiii.

-Bubble



Misiune de armă cu rachete-n apă. Aurora boreală se dăduse toată așa că ne-am mulțumit cu un spus omăt cu non după gust.

93

| | |
|---|-----------------------------------|
| Realizat excelent sub toate aspectele. Oferă mult și multe, totul înumos prezentat. | Muzica un pic... ca la Novalogic. |
|---|-----------------------------------|

Stargunner

- **Parcurge** foarte ușor, arcade-ul pare cel mai simplu de abordat și, într-o oarecare măsură așa și este. Ești firmă producătoare și vrei să faci un joc? Ce să fie el, jocul? Hai, un arcade. O navă, mașină, tanc, bărbăne, ce-o fi, trăgând în stânga și-n dreapta. Nu în Al, nu în interfață să-ți arde jocul. Direcțiile, taste de foc, ceva dinamism și-n rost...
- **Co te faci însă dacă ești Apogee și nu-ți permiți să scoți un arcade prost? Ce faci dacă vrei să scoți un arcade domn de zilele de glorie ale genului. Ce faci dacă vrei să fie dinamic, să arate bine, să prindă jucătorul și să nu-l mai dea drumul... măcar până la nivelul următor. Ce faci?!! Faci jocul. Și-l spui Stargunner.**

NO MONEY, NO FUN

Mergând pe principiul că totul se plătește, Stargunner este genul de arcade în care pornești în șirul de misiuni cu o navă bătută-n cap urmând s-o umpli pe parcurs de tot soiul de unelte cumpărate cu banii câștigați în misiuni. Misiunea e lungă și întortocheată, fiind împărțită în 33 de niveluri. Între două lupte, faci o pauză și te destinzi în magazinul de arme. Ca-n Raptor, va să zică.

Principiul fiind simplu și des întâlnit, ce face din Stargunner un joc bun este realizarea. O grafică muncită și un peisaj încărcat, combinate cu o acțiune îndârjită și dinamism din belșug, oferă jucătorului satisfacția deplină și mouse-ului sau tastelor un calvar

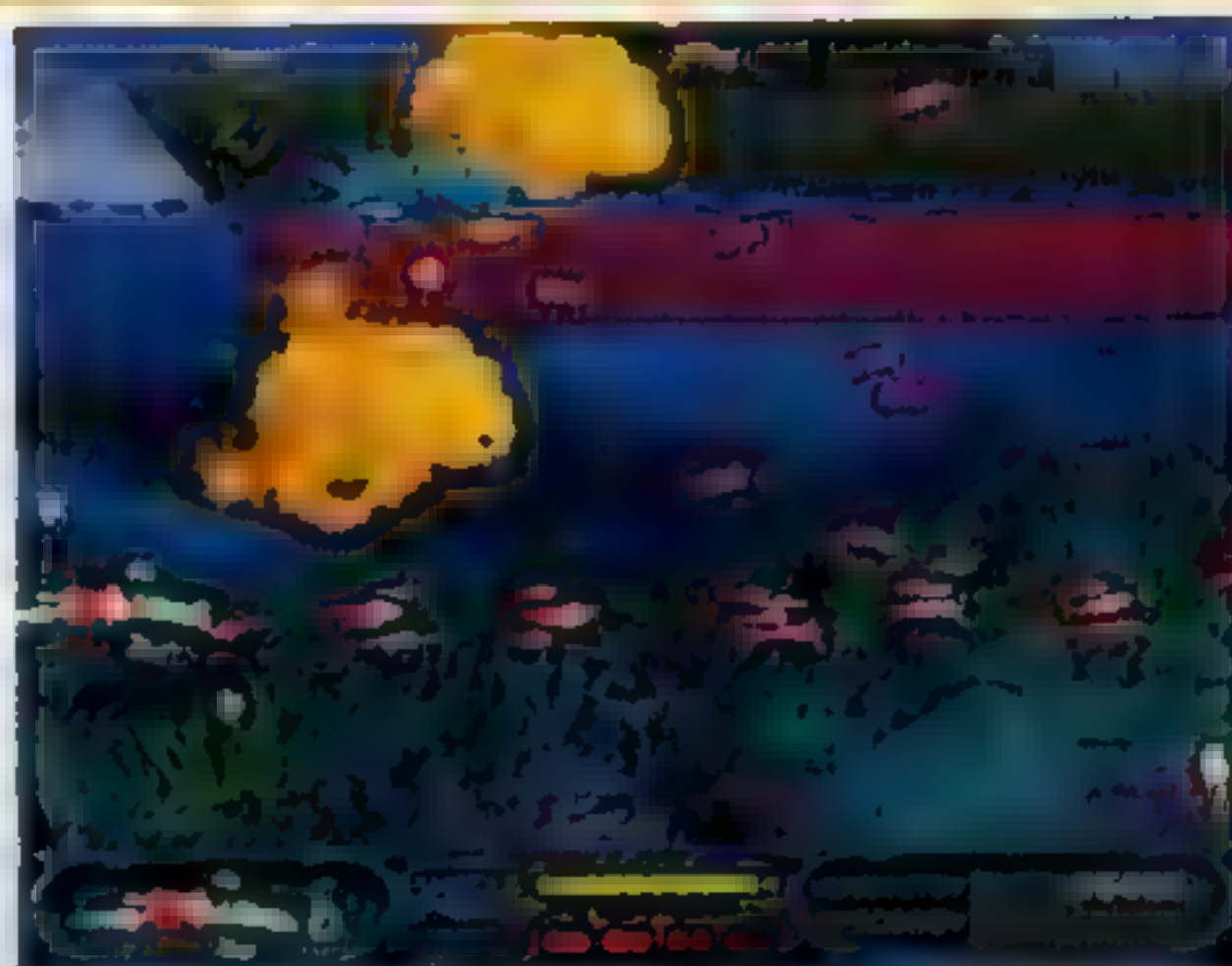
Ca în mai toate jocurile, important este să nimerești locul aflat



Tagadagadam, BUUUUM! BUM! BUM! BUM!
Cum? Alo? Alo!! Cine? Da! Da! dom le eu, Stargunner. Am treabă acum, vorbim disonă. Tagadaga...

între foarte greu, foarte simplu, foarte dinamic, foarte static, foarte încărcat, stupid de anost și altele de genul. Stargunner reușește să echilibreze toate aspectele pomenite. E destul de dificil și ar fi fost frustrant, poate, dacă nu ar fi fost inclusă opțiunea de a salva în timpul jocului, chestie ce te scutește de nervii cei plăți. Există și acel echilibru între puterea armelor tale și gradul de dificultate, astfel că niciodată nu poți să stai lipsit de griji în spatele unui set de arme capabil să treacă tot ecranul printr-o perdea de foc, dar nici nu tragi în crucişătoare spațiale cu vreo arcehubză SF. Așadar, pe tot parcursul jocului de... distracție.

Famecul vine și din acel sămbure de Hagi Tudose care îți este plantat în sufletel. Strângi fiecare bănuț cu grijă, rabzi încă o misiune și încă una fără să-ți cumperi nimic pentru a pune mâna



pe super-ultra tunul cel supărat care să te scutească de griji și să facă praf boss-ul de la sfârșitul nivelului fără multă vorbă.

Toate astea se pun pe un fundal sonor care să te zgândăre la nervul eroic și să-ți dea sentimentul că ce faci, faci bine și pentru binele tuturor. Când termini nivelul, muzica ridică scena la rangul de final de film, iar pe tine la statutul de star video, nu de alta, dar asta vine după un nivel întreg în care ai fost star gunner.

Am zis bine? Go.

-Bugs

92



Bilozie, țevi, țucumben, pufulonci, cloștă și biligongute cu țepenele, la tot pasul. Așa-i cu arcade-urile astea.

| Verdict | Preț |
|---|--|
| Realizat bine Dinamic de la carte. Bine echilibrat. | Nu multe. Poate o opțiune de joc în doi... |

Extreme Assault

Developed by Blue Byte

45/120/160
X CT-4000

95-166/160
28.700000
SAND CARD
Sound Blaster



Cu vapoasă în Cișmigiu.
Cu elicopterașul, prin zonă.

Ovem va să zică un joc în primul rând de acțiune și în al doilea rând un pic de simulator. Te afli la bordul unei biaterii a tehnicii militare de prin viitor, un elicopter, Sioux AH-23 pe numele său. După un timp, schimbi locul de muncă și te așezi într-un T1, un drăguț hovertanc, deloc mai puțin fioros sau eficient. Ai de cutreierat 6 zone de luptă fiecare cu o serie de misiuni, toate laolaltă formând scenariul, adică nu treci dintr-o misiune în alta poposind prin cine știe ce meniu, ci cursiv. Dacă te uiți în spate la intrarea în misiunea x poți vedea peisajul în care ai luptat la misiunea x-1.

Obiectivele pe care le ai de îndeplinit nu presupun vreo complexitate deosebită a tacticilor aplicate, strategia îi omor-pe-toți și pe urmă mai vād putând fi aplicată întotdeauna. Totuși, există misiuni în care lupți contra cronometru, în care ai de apărut un anumit obiectiv și în care modul de luptă încet-dar-sigur nu este de ajuns.

O noutate este modul în care ești forțat să joci la un anumit nivel de dificultate. Dacă joci pe Easy, nu joci decât 2 zone de conflict. Pentru modul Normal ai la dispoziție 4 zone, iar pe

Difficult și Extreme poți avea satisfacția totală Ingenios sau parsiv? Și una și alta

Un lucru făcut bine

Se observă clar că Blue Byte s-a concentrat puternic asupra calității tehnice a jocului și, pe onoarea mea, le-a ieșit. Fără doar și poate, grafica Extreme Assault-ului, chiar dacă nu fixează noi standarde, este tot ce poate fi mai bun. Dealtfel, Blue Byte luaseră un start bun în cursa engine-urilor grafice cu Archimedean Dynasty.

Primul punct pentru Blue Byte îl reprezintă varietatea de moduri grafice pe care le acceptă

jocul. 320x200 sau 640x480, în 256 de culori sau hi-color. Acum vă dați seama că în modul grafică al mai disperat și având detaliile terenului și ale obiectelor fixate la maximum, ce ni se arată pe ecran nu poate fi deloc rău. Și apoi, e vorba și de designeri și de concepție. Elicopterul pe care-l comanzi este absolut bestial ca înfățișare, iar inamicii nu se lasă mai prejos. La capitolul explozii și fragmente aferente Extreme Assault stă foarte bine, chiar dacă

n-am observat efecte de iluminare. Asta ar putea fi interpretat ca un punct în minus, însă de ce să pui efecte de iluminare dacă nu sunt musai necesare? Mai ales știind că asta îți omoară jucabilitatea și crește rău de tot cerințele tehnice?

Una peste alta, poți să-ți alegi un astfel de mod grafic încât să poți juca decent, să arate bine și să se miște pe deasupra. E frumoasă că poți să schimbi din hi-res în low-res „on the fly” (în timp ce joci va să zică) și dacă simți că vrei mai multă viteză sau mai multă frumusețe, nu trebuie să muncești deloc.

Și nu numai

Deși la început pare un pic anost și lasă impresia că n-o să te prindă și că o să-l lași baltă după câteva misiuni, plictisit de pulverizat inamici în stânga și-n dreapta, Extreme Assault are ceea ce-i trebuie ca să se vâre pe sub pielea celui

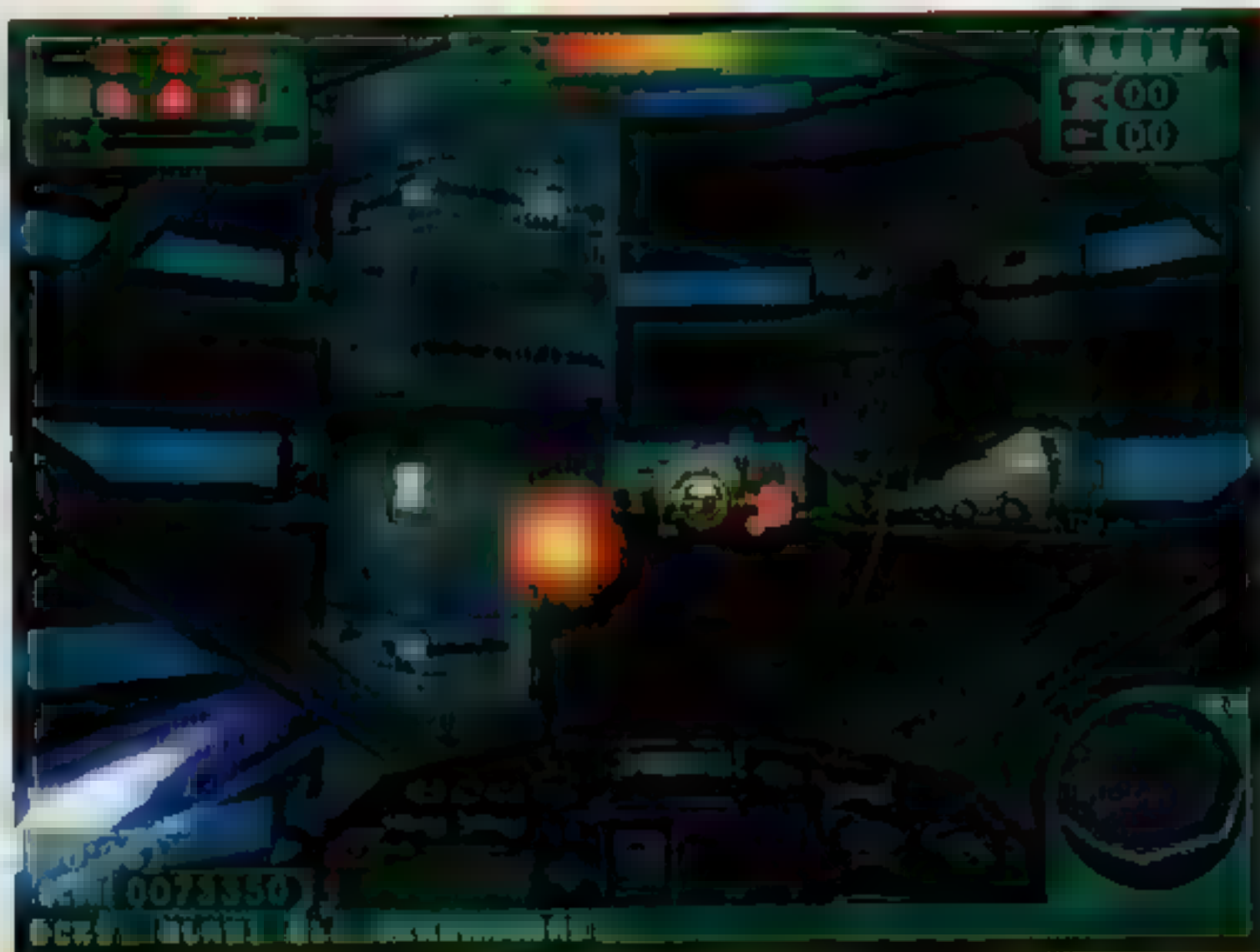
„Blue Byte s-a concentrat puternic asupra calității tehnice a jocului și, pe onoarea mea, le-a ieșit”

pasionat de acțiune și nu numai. Misiunile sunt scurte și pline de dinamism. Nu cauți turbat vreun loc, nu duci lipsă de companie niciodată, nu există timpi morți și, cel mai important, există o varietate mare a peisajului și a inamicilor.

Poți să intri prin clădiri, tunekuri, treci pe sub poduri, distrugi clădiri, generatoare ce alimentează câmpuri de forță sau porți blindate. Mai răpești din curtea dușmanului un ostăteac,



Cu vapoasă în Cișmigiu.
Cu elicopterașul, prin zonă.



Cu vaporeșul în Cișmigiu.
Cu elicopterușul... prin zonă.

mai ataci un transport de muniție, mai cu rachete, mai cu bombe, totul e să ai mână îndemânică și, eventual, noțiunea timpului.

Cum?

Ca la un joc de acțiune, interfața e simplă, iar controlul mașinăriei e simplu și deloc frustrant ca în alte cazuri (vezi Sand Warriors). Sus, jos, înainte înapoi, ba chiar și Strafe (aici Drift) stânga-dreapta. Prin misiune, alegi de pe drum muniție și energie, astea apărând de obicei în locul în care și-a luat zborul spre ceruri sufletul vreunul nefericit inamic, laolaltă cu o bucată din nava sa.

Nu singur? Ba... da

Multiplayer-ul a fost luat în calcul. Se pot juca până la patru omuleți pe o rețea locală. Inșă nu este cel mai fericit mod de joc. Death-match-ul care se încinge are tendința de a se transforma

într-o serie de morți alternative, datorită lipsei de locuri în care să te ascunzi (radarul poate fi pus off) și unei oarecare deficiențe la viteză și mobilitate.

Și în modul multiplayer, poți să treci de pe scaunul de pilot de elicopter pe acela de conducător de tanc, ca să vezi cum stau lucrurile și văzute de la sol. Hm, aș vrea să văd și eu tancul ăla care poate ștrafa. Eh, de-aia-i zice hover.

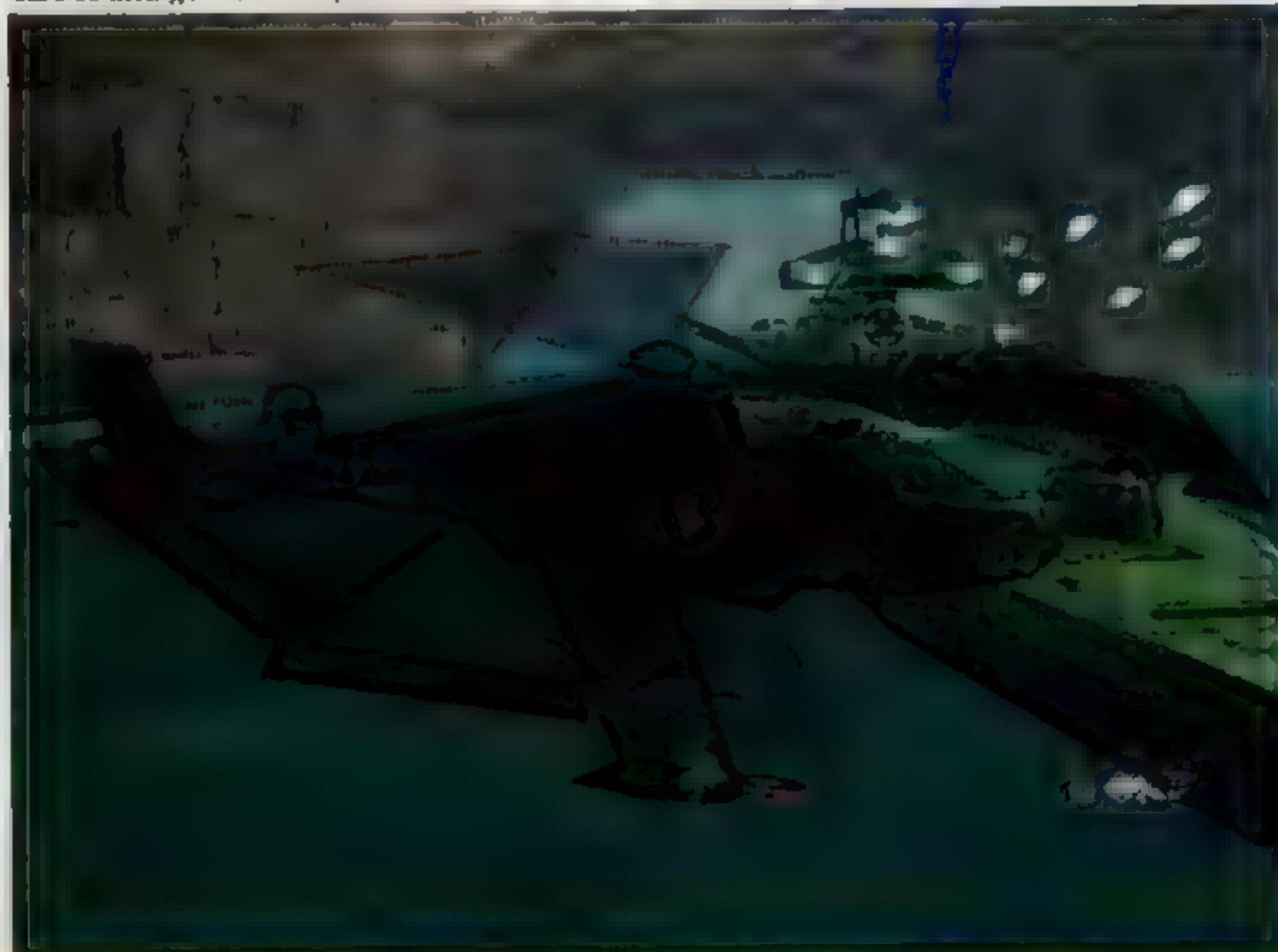
Așa că

La final recomand cât se poate de călduros jocul tuturor doritorilor de acțiune, ba chiar și acelora care au impresia că așa ceva nu e pe gustul lor. Pe vremea lui Wing Commander 1, dacă nu-ți plăcea arcade-ul, nu jucai. Acum, când orice amărât de joc de împușcat băieți răi beneficiază de un engine grafic crizant și îți pune la dispoziție un univers așa bine pus la punct, e timpul să ne călcăm pe inimă și spunem „Mă, io nu le-aveam cu joacele-astea cu pușcoace da' știți ce? Țsta îmi place. Pur și simplu”. Go?

-Bugs

91

| Pro | Contra |
|---|--|
| Realizare tehnică excelentă. Scenariile misiunilor sunt chiar ok. | Jocul multiplayer e slabuț și nu oferă satisfacție. Nici măcar ăluia care învinge. |



Cu vaporeșul în Cișmigiu subteran.
Cu elicopterușul... prin zonă.

F22

Necazul drepturilor

REPORTAJ

NU mai țin minte exact dar parcă în nr. 4 vorbeam de Interactive Magic și fabulam pe baza unor știri de-atunci cum vor ei să scoată un simulator de F22 la care au luat o bucată de vreo 250 mil. km. pătrați, i-au fotografiat din satelit, șamd. Știam atunci că și Novalogic avea în plan un F22, am și scris și atunci și când a apărut. Am primit apoi o casetă video cu un interview pe CNN al președintelui celor de la I-Magic și cu câteva imagini din F22-ul promis. Nu mi s-a părut deloc a fi ceva așa de grav.

Înșă Novalogic anunță un alt F22, ceva pe Voxel2 parcă. I-Magic și-a botezat produsul IF22-Raptor, iar Novalogic F22-Raptor. Totul e ok, până când Novalogic încearcă să cumpere drepturile de exclusivitate de la Lockheed (firma producătoare a avionului) și de la US Navy, ceea ce ar fi însemnat ca numai ei să poată folosi acest nume, și să fie unici producători ai simulatorului celui mai performant avion de vânătoare.

În tot acest timp producătorii lui EF-2000 au început și ei lucrul la un simulator de F22. Lucrurile se complică mai rău când cei de la Apogee care în 1993 au scos un joc numit Raptor, vi-l amintiți probabil, au ridicat pretenții la titlurile celor 2 (I-Magic și Novalogic) ei având drepturile pentru numele de „Raptor”. Un imens război a izbucnit între cei de la Novalogic și I-Magic. Finalul? Cei de la Apogee n-au vrut să vândă numele decât unui singur producător și aceștia au fost Novalogic, cealaltă firmă fiind nevoită să nu mai folosească numele de „Raptor” fapt care i-a lovit rău, având deja cutiile și manualele tipărite. Novalogic n-a reușit însă să cumpere drepturile de exclusivitate pentru F22 de la Lockheed.

Așa că vom avea cel puțin 3 simulatoare de F22. Încălită treabă, nu?



Simcopter

| Recomandat | Recomandat |
|--|--|
| PS-90/16M EX CD-ROM SUGA Card Win95 | PS-160/32M EX CD-ROM Sound Blaster |



În condiții normale (cu clădirile texturate) orașul se vede mult mai plăcut decât aici

Până mai ieri afirmam cu sinceritate că seria SimCity este singura care merită atenție din lista jocurilor create de Maxis și din seria Sim. Ideea (genială de altfel, norocul debutantului) SimCity-ului a fost transpusă și în SimCity 2000 și (ca dovadă a succesului acestuia) ne vom delecta în curând și cu SimCity 3000. Restul jocurilor care au apărut până la jocul despre care discutăm aici s-au dovedit a fi încercări oarbe ale Maxis-ului de a-și crea o piață stabilă într-un univers dominat clar de firme puternice mai puțin francofone. Acesta este motivul care m-a determinat să nu aștept prea mult de la SimCopter nici ca joc în general dar, mai ales, ca simulator în special. Astfel am ajuns să ocolesc o vreme CD-ul în cauză până când providența a acționat

SimCopter nu este nici pe departe un simulator de elicopter. Ideea de simulare vine mai mult de la simularea zonei (orașul-insulă) în care ai bucuria de a te desfășura. Dacă pornești de la început cu ideea de a-l „desfința” atunci vei obține fără efort acest lucru, încă de la început. Dacă ai însă maturitatea

să privești jocul cu mai multă deschidere, să îngădui (lui și ție) timp pentru a intra în universul pe care acesta îl creează, să treci cu vederea faditatea grafică a anumitor obiecte (care în viața de zi cu zi sunt tridimensionale, de exemplu propriul trup...), eventualele lipsuri în continuitatea mișcării (pe sistemele mai slabe) să te lași cuprins de atmosfera creată prin imagine și sunet, dar mai ales prin idee, atunci rezultatul va fi satisfăcător

Care e menirea ta în joc? Munca ta este tot mănuierea elicopterului, la un mod mai grosier (sus, jos, dreapta și stânga <<cu și fără side-steps>>, ieși din elicopter, etc.) și în plus dirijarea prin radio anumitor elemente din joc (pomierii la locul incendiului, poliția în zona în care se află un infractor, ambulanța la...). Acest lucru îl faci pe parcursul anumitor misiuni, care ți se aduc la cunoștință prin radio, în ideea că la fiecare misiune îndeplinită primești o recompensă în bani care te ajută să acumulezi cantitatea necesară terminării nivelului (orașului) și, facultativ (care-va-să-zică pentru cei „care vrea”) ușurează cumpărarea unor noi facilități (deși dispui de ei, banii acumulați la nivelele anterioare nu sunt luați în calcul pentru terminarea nivelului)

Momentele de relaxare dintre misiuni sau chiar cele de concentrare minimă din timpul unei misiuni pot fi petrecute ascultând radioul (o grămăjoară consistentă de .wav-uri) pe diferite posturi după gust (clasic, jazz, rock, techno) care asigură eliminarea monotoniei din timpul jocului. O opțiune importantă este existența și densitatea cetii în oraș care, setată corespunzător, poate duce la realizarea unui efect vizual extrem de plăcut. Ai la dispoziție și un megafon cu care poți dirija traficul într-o ambuscadă sau, foarte bine,

poți răzni la un infractor să „înghețe”, în speranța că acesta chiar te va baga în seamă. Cu ajutorul unei găleți și a unui tun cu apă (pe care îl cumperi pe parcurs) poți lua inițiativa de a stinge un incendiu fără ajutorul pompierilor iar cu o chestie dubioasă (aduce a lasou) poți înșălăci bolnavii și îi poți repezi singur la cel mai apropiat spital pe care îl cunoști. O chestie care mie mi s-a părut mai puțin utilă este că poți anihila un infractor cu gaze lacrimogene (cu puțin noroc îi arunci „praf în ochi” și nu mai trage în tine cu pistolul Carpați) până la venirea poliției. Contorul de damage este cam aberant, concret ai nevoie de multă voință pentru a deveni o epavă. În ultimă instanță poți să te dotezi cu un elicopter mai performant... dacă te ține punga și reușești să vinzi elicopterul curent la un preț bun.

Deși nu pot spune că este (nici pe departe) un super-joc, am pierdut ore bune în fata computerului jucându-l, fără păreri de rău. Ideea de bază este că jocul creează un sentiment unic atunci când, în timp, te integrezi efectiv în universul lui, totul este să ai răbdare și să încerci în mod plăcut acest sentiment. Am zis.

-Johnny



Fără a avea cine știe ce efect vizual, fumul și flăcările au proprietatea că nu îngreunează prea mult engine-ul.

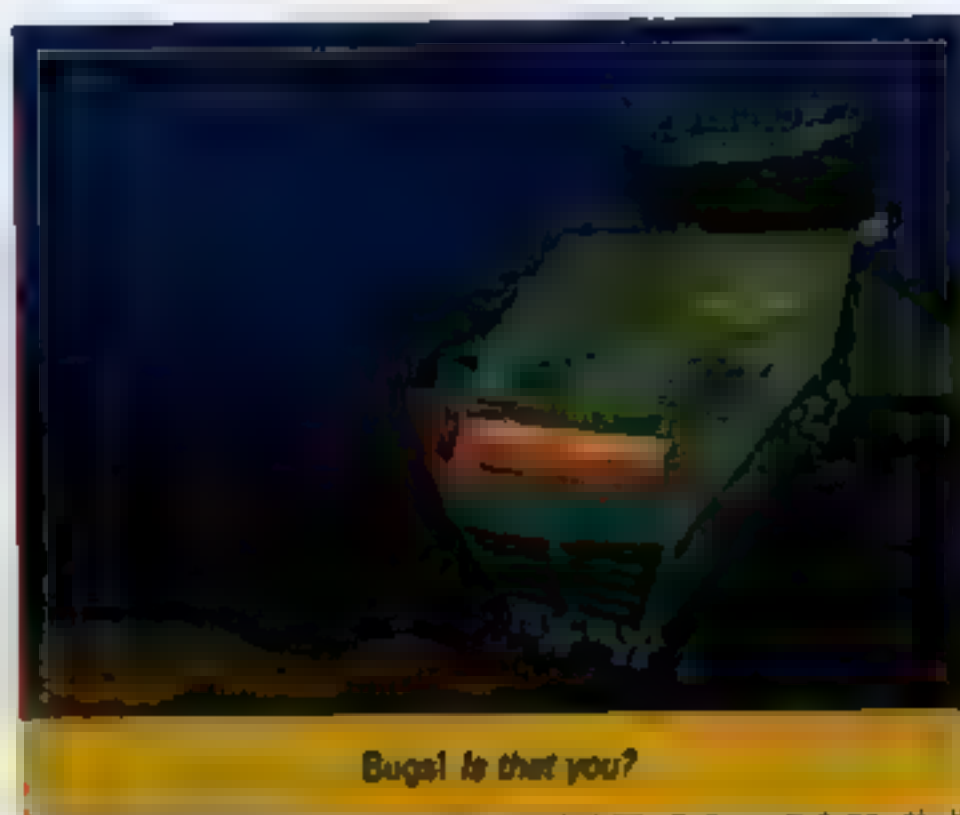
Dacă ești genul cărui plăc SC2000, poți face carieră în Simcopter

Lipsă de dinamism
Elemente de grafică un pic
penibile, unson
Poate deveni plăcuter

Sand Warriors

ARCADE

Stătea întins și privea în sus. Cerul
încins se derula sub ochi. Mișcând
capul și-a dat seama ce sunet plăcut
scoate nisipul din părul lui. E liniște. Își
aduse aminte de ea. Era plăcut să stai
așa cu capul pe-o movilă de nisip.
Privind în zare, pe marea de nisip l se
părea ca vede un nor. Il privi îndelung
încercând să vada prin aerul fierbinte
ce-l tremura imaginea. Norul creștea cu
o viteză uluitoare. Nu putea fi o furtună
în perioada asta, mai ales că era trecut
de Ziua Faraonului. Radarul „Gândacu-
lui” începuse să plute. Nu-si mai aducea
aminte dacă a închis stația sau nu. Se
ridică în picioare și se apropie de
hubloul deschis. Arucă o privire
înăuntru și întinse mâna să facă umbră.
- La Dracu', radarul era roșu în partea de
sus. Într-o fracțiune lăusă un „Sun
flare”. Două rachete se izbiră-n el
împreșcându-l cu nisip în gura și-n nas,
în urechi... În următorul moment se afla
în aer, într-o manevră demnă de el.
Dădu drumul stației și sculptă cu nisip.
Iar începe, fir-ar să fie...
- Da, ou! Am înțeles. Mub klaj ca jah!



un singur civil pe meterezele urbei sale), muzica
și sunetele bine alese fac deliciul acestui joc.
Muzica am testat-o pe Quake și mi-a relevat o
atmosferă nouă și interesantă. Și acum ascultând
m-a luat literatura pe dinainte. Jucat fără muzică,
sunelele acoperă discret și bine aducându-si un
aport important. Misiunile lungi și complexe,
sunt foarte bine gândite, dar și cu unele bug-uri
(pe la misiunea a 4-a am killărit tot, am descoper-
it intrarea în site, am apărat nava aia mare și
albastră care pe cuvântul meu nu știu ce făcea
ingropată și făssa: nu se termina misiunea, nu mă
mai chema nimeni acasă. Și am repetat-o de 7
ori. Noroc cu DosNav-ul și editorul lui.).

Desene pe nisip

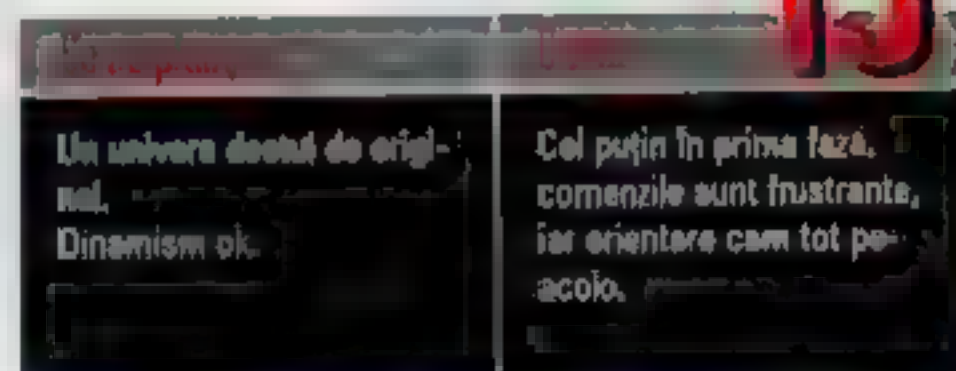
Grafic „situația este următorul lucru”:
Introducerea și filmele dintre misiuni (alea
scurte și fără sare) sunt la un nivel mediu. Adică
am văzut și mai rele. Cu un speech pe intro ce
amintește de MechWarrior II, și cu imagini din

joc în intro, dă ceva a la clip TVR1. Singura
treabă interesantă este logo-ul celor de la
Gremlin. În joc însă, și asta e mult mai important,
poți avea mari revelații. Asta dacă ai o placă video
bună. Jocul suportă 4 rezoluții: 320x200 pentru
tot săracul 640x480 și 640x480+ pentru cei mai
înstăriți și un 800x600 pentru meseriași. Dacă ți-
se mișcă decent pe 800x600 priveliștea e sub-
limă. Singurele probleme pe care le-ar ridica, și
care îl limitează pe micuțul SandWarriors la
scorul de jos, se află la interfață. O interfață care
l-a scos pe Paul din pepeni și mi l-a trântit mie.
Eu jucându-l la Gremlin când era în fază de
proiect îl laudam mult. Cei drept acolo l-am
jucat pe un monstru de calculator și cu un joy-
stick de-ți venea să plângi. Ei pe mouse sau pe
taste plângi în hohote. Ori te obișnuiești ori îți
cumperi joystick. Eu m-am obișnuit. Și încă
repede. Nu-i mare scofală dar e păcat. Ar fi putut
face mare valvă. Încă nu e timpul pierdut. În
rest.

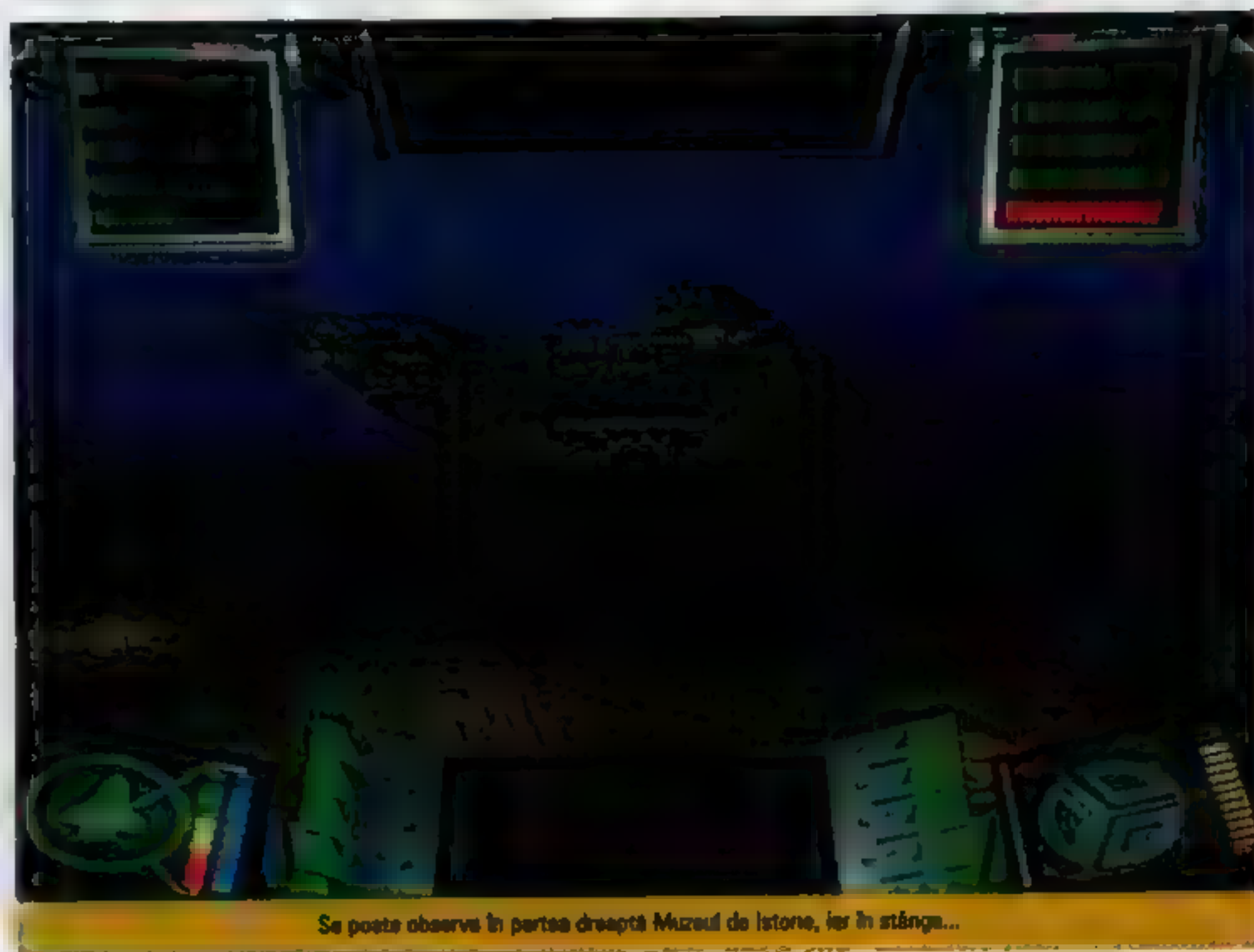
Bjeglod drujgne slovbdanco !!!

-Bubble

75



SandWarriors - The Battle for the Sun
Throne se încadrează în seria de simu-
latoare de navă pe care Gremlin le-a
promis anul trecut, serie din care v-am
mai prezentat HardWar. Povestea este
simplă. Anul 6225BC planeta Tawy.
Întruchipezi un pilot de elită ce te-ai
născut pentru a pilota pentru Osiris și
Horus Empire. Mai mult... nimic. Fiind
un joc bazat pe DOS, dispune de un
engine foarte performant bazat pe
poligoane texturate, ce permite
realizarea atât de peisaje cât și de
încăperi, tuneluri și construcții. Un fel
de efecte de iluminare își fac apariția în
misiunile de noapte. Dispui pe
„Gândacul” tău de 9 arme, de la simpla
mitralieră la un Penetrator-bomb,
trecând prin laseri și heat-seeking-mis-
siles, arme ce le obți pe parcursul
primelor 7-8 misiuni. Apoi până la misi-
unea 24 în care se da ultimul atac -
Objective - Destroy All - ai de înfruntat
tot felul de nave, tancuri, tanchete,
Mech-warrior-i, de apărat nave mai
mari, porți de teleportare, site-uri și de
distrus mult. O sumedenie de con-
strucții care știu să cadă spectaculos,
(cauza engine-ului de care vorbeam, și
care e în stare să-ți arate cum se plimbă



Tunnel B1

| | |
|-----------------|---------------|
| Production Team | |
| PS=400 / 300 | PS=400 / 300 |
| 2X CD=400 | 4X CD=400 |
| | SVGA Card |
| | Sound Blaster |

- Vorbeam douăzeci cu un prieten și-l
- ziceam ceva de genul că poți să-ți dai
- oarecum seama de ce e în capul unor
- producători numai din sigla pe care
- și-au ales-o. Spuneam asta apropo de
- NEON, o firmă al cărei logo tocmai se
- desfășura plin de el, pe ecran. Tocmai
- dădusem drumul la Tunnel B1.

S-a făcut Descent-ul. Hrube și monștri robotizați. Arme feroase, poligoane și texturi, 3D dezlăntuit și total. Orientare haotică și, cu tot engine-ul foarte bun ușor frustrant de tot în SVGA.

Tunnel B1 reduce la două numărul dimensiunilor în care te misti. Asta ar vrea să însemne că nu te misti pe axa Z, nicidecum faptul că obiectele, peisajul sau inamicii din zonă, nu sunt realizate, 3D. Scenariul, oricare ar fi el, presupune că trebuie să parcurgi, la bordul unei mașini, nave sau ce-o fi, un

De când am văzut demo-ul, mi-a plăcut realizarea grafică și engine-ul care e responsabil de ce și cum se mișcă. Cele trei nivele de detaliu (unul SVGA curat, celelalte interlaced) fac ce fac și fac jocul să se miște onorabil și să arate cu mult mai mult decât atât. Efecte de iluminare? Sunt, ba chiar bine realizate, cu toate că nu-ți sar în ochi, ca la Quake, de exemplu. Tipii care au lucrat grafica au avut o slăbiciune pentru explozii, fragmente zburând care-ncotro și dăre de fum. Când explodează un mortier, însoțit fiind de bucățile de baricadă, palisadă și Posadă (ha?) are loc o explozie de lumină de mai mare dragul, iar bucățile de chestie care-și iau tălpășița haotic, arată de-ți saltă mima-n pept de drag.

Sunetele au o caracteristică aparte, n-aș ști să vă spun care, dar dacă le mai auziți odată, le recunoașteți sigur.

Pe total, realizare grafică o-sonoro-tehnică, tapână de tot și mai mult decât atât.

Și încă

O realizare bună nu asigură, însă, nici pe departe un feeling pe

măsură și, în ultimă instanță, succesul. Ideea e că producătorii stau bine și la capitolul design, concepție, structură. În primul rând armele. Pe parcursul jocului tot culegi și upgrade-zi, astfel încât,



de unde la început tragi cu o mitralieră timidă, spre final ai ocazia să pui la lucru niște rachete rele de tot, plus laseri, un soi de mine sau grenade, ba chiar o chestie gen BFG9000, dar mult mai arătos și mai paranoic.

Un lucru bun este faptul că dificultatea este gradată foarte ok, purtându-te de la penibil de simplu la frustrant de dificil fără să simți mare lucru.

Să vă dau un exemplu de idee bună pentru joc în general. Ca să capeti energie trebuie să faci praf niște butoaie cu semnul binecunoscut al radioactivității pe dănsule. Banal până acum dar, dacă nu ai „cules” energia rezultată din distrugerea butoiului, după un timp T (circa 5 secunde) chestia respectivă se transformă radical



traseu mai mult sau mai puțin liniar sau labirintic (uau, ce epitet am scos!). Sunt prezente pentru farmec obstacolele de tot felul, fie ele baricade fixe sau inamici mobili.

Cu începutul

Jocul are track-uri. Un punct în plus pe undeva (nu mai e necesar engine de cântat muzică și pot asculta ceva și fără SB) însă și un punct în minus. Pe un 2X cinstit, intro-ul e sau a dat rău de tot, pentru că sârmanul CD-ROM nu e în stare să fie atent și la animație și la melodie. Pe încă o altă parte, muzica este bestială și foarte folositoare dacă vrei să scrii despre joc. Face atmosferă și îți vine mai altfel



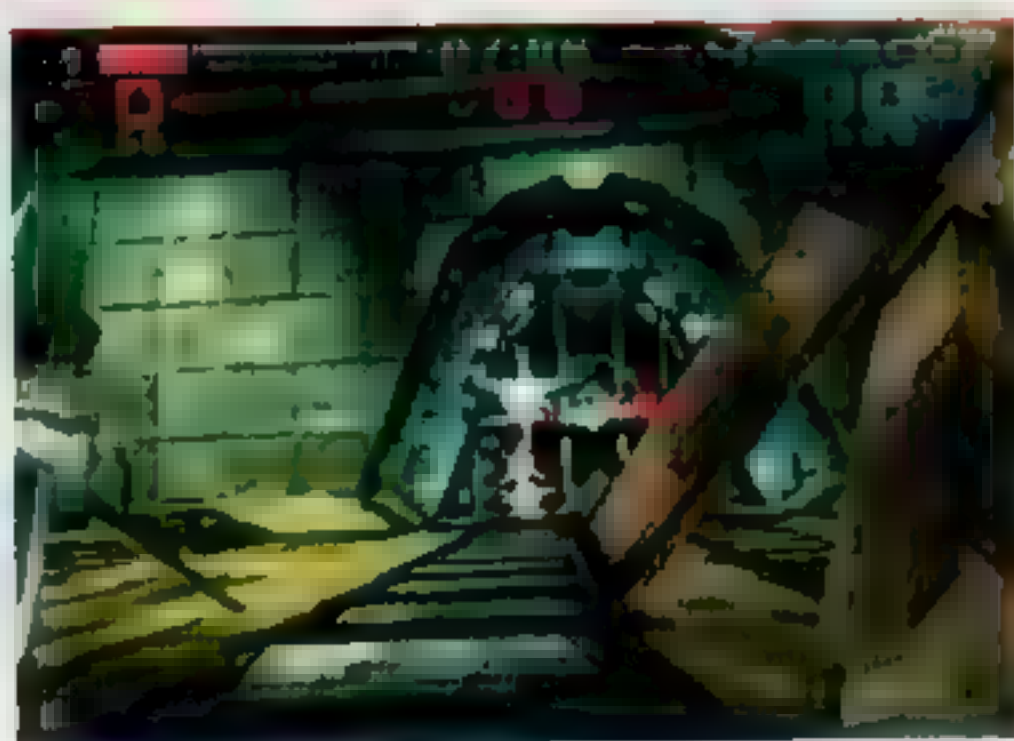
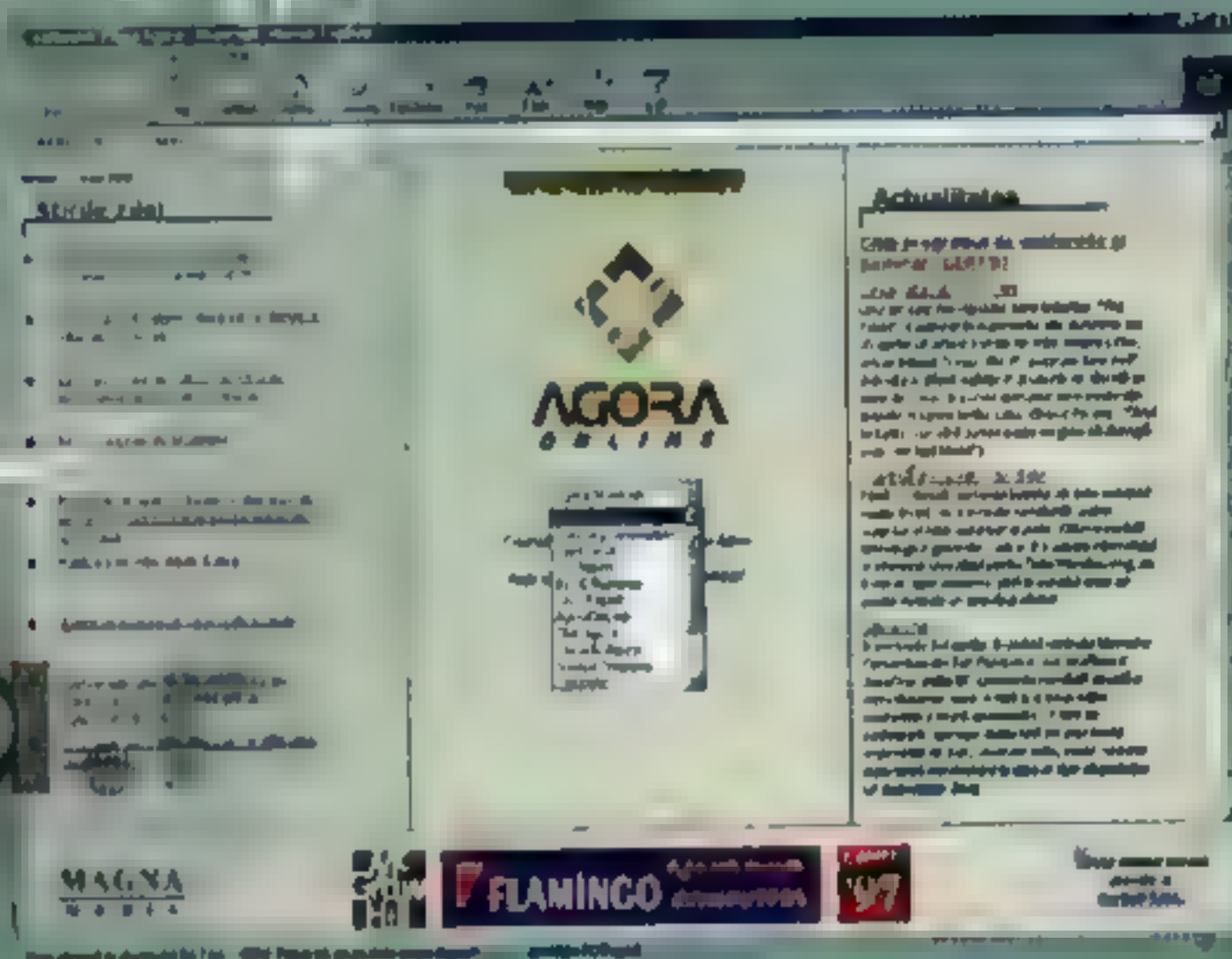
Vrei să fii la curent cu ultimele știri din lumea IT?

Vrei să știi ce s-a publicat
și ce se va publica în

BYTE PCREPORT CAD

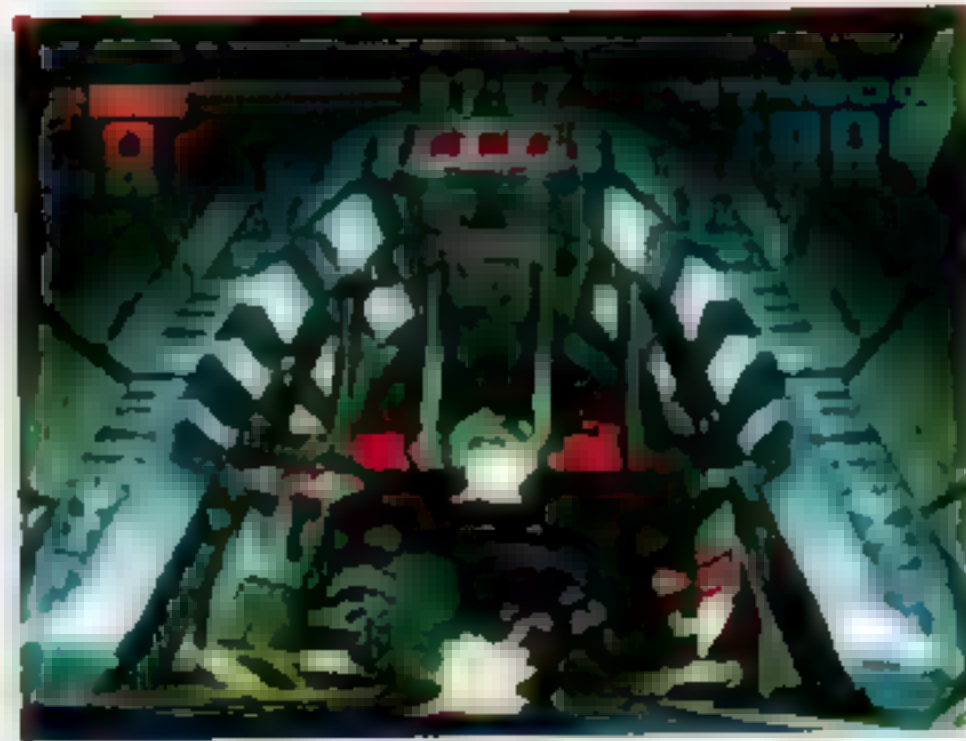
Conectează-te la

www.agora



Într-un soi de câmp energetic care nu numai că nu-ți dă energie, ba chiar ți-o ia fără multe resentimente. Rezultatul? Dacă tragi orbește și cu arme de distrugere în masă, reușești să transformi unicele surse de energie din joc, în frumos colorate surse de dezastru. Țasta e un exemplu clasic de idee care adaugă un plus la dificultate și farmec, fără să răpească nimic din jucabilitate.

Există bineînțeles lucrurile rele. Nu poți salva în timpul jocului, iar dacă te-ai împotmolit din diverse motive (ești mort, nu mai ai timp) trebuie să iei nivelul de la început. Poți să salvezi doar între niveluri și asta poate fi interpretată ca o creștere artificială a dificultății, un fel de „ce să-i mai facem ca să-l termine mai greu?”. Un alt lucru nu atât de roz este acela că nu-ți poți defini tastele. Nu că ar fi multe și mărunte, însă e la mintea cocoșului ca într-un joc în care există noțiunea de „strafe” (mișcarea aia stânga dreapta



din DOOM&Co) posibilitatea de a-ți defini tastele este mai mult decât binevenită. Ce faci dacă nu-mi merge o tastă?

Avem acum un amalgam de lucruri bune și lucrătoare micuțe și nici măcar rele, mai mult răutăcioase, toate scaldându-se într-o atmosferă conformă, aperte, într-un univers „altfel”.

Ce obținem?

Ubisoft

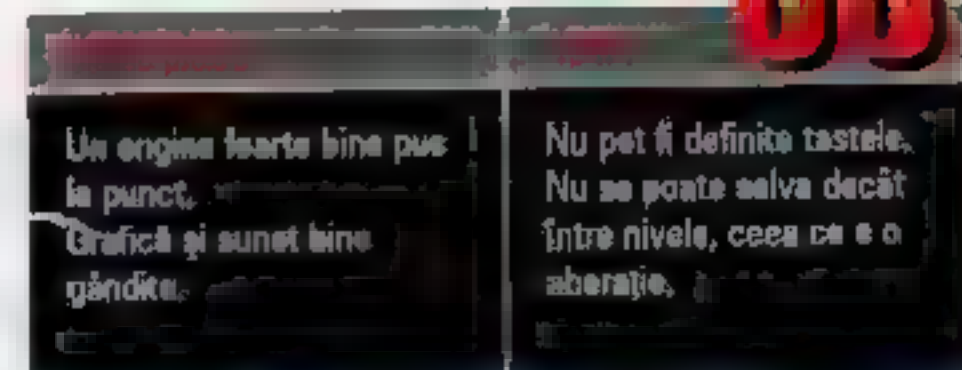
Un joc care se adresează unui segment destul de bine definit de utiliz... gameri, adică acelora îndejuns de îndemânatici ca să poată juca un arcade, îndejuns de calculați ca să folosească la timpul lor sursele de energie dintr-un nivel, îndejuns de tenace ca să joace un nivel de mai multe ori și îndejuns de obiectivi ca să



aprecieze ceea ce e bine făcut.
Și-acum ce vine? Eh, Go!

• Bugs

88



Machine Hunter

Windows CDOS

OS=95/NT
2X CD-ROM
SVGA Card
4MB RAM

OS=95/NT
4X CD-ROM
Sound Blaster

Cam de mult n-am mai dat de un arcade, nu? Ei, continuând tradiția lui Alien Rampage, MGM Interactive a promis luna asta un nou glock. Este vorba de un 3D shutter, isometric 3-rd person view. Clar. Care-i scriptura?

Miroane, scrie!

Secolul 21, pe când omul colonizase bolovanii din galaxie cum își marchează câinii teritoriul, pe una din aceste colonii: Tehnologia evoluase până într-acolo încât druzii semi-inteligenti făceau mai toate chestiile cotidiene cu care ne spetim noi acum. Normal că are loc o rebeliune, în care minerii, ăăă ăștia, druzii am vrut să zic, atacă puturoșii oameni, amenințând cu exterminarea acestora. Se descoperă că sursa acestor revolte este un virus extraterestru, ce-i scăpase lui Mulder, ce infesta rapid bucățile de creier ale druzilor făcându-i malefici. Unde oare am mai văzut asta? Mi se pare atât de original... ugh! Răspândit în 25 de zone ale coloniei amenință infestarea pământului cu toată recolta de druzi. În tot acest timp, niște aventurieri descoperă, pe o stație a extraterestrilor un antidot la virusul numit de pe-acum „Extraterescu”. Tu ești poliția sanitară și te duci cu marea misiune de a împorșca mortal pe toți loviții de Extraterescu. Folosind antidotul Anti-Extraterescu numit pe scurt „Extra-Anti-Terestru B73653\$44” poți anihila orice druid, folosindu-te apoi de carcasa și armamentul acestuia. Ai astfel de bălăurit prin 25 de zone până la înfruntarea finală, ce va fi transmisă în direct și de postul nostru

**Sterge prostia asta!
Cin' te-a pus să scrii?
Uff, măi Miroane!**

Mai pragmatic stimat cititor, tot trecând din druid în druid, vei observa că dispui de peste 9 tipuri de druzi, împărțiți pe clase (clasa 1 până la clasa „peste 9”), 10 arme, de la plasma-pușca până la aruncătorul de flăcări și gloanțele ce dau colțul (tracking bullets). Efecte de genul fum la teavă, în urma rachetei sau în peretele unde se oprește, lumini și efecte luminoase, explozii gigantice, pereți dărmați și alte d-astea, fac deliciul jocului. Mai adaug că ai și unele puzzle-uri de rezolvat și



Eu, să vă spun drept nu înțeleg mare lucru din poza asta. Poate totuși ceva luminos. Are flăcări? Are. Pare luminos? Pare. Mai ști? Poate chiar este.

secrete, deci tot tacămul. Odată cucerit un druid dispui de toată energia acestuia, de multe ori având nevoie de ea, lupta cu un druidăș slăbindu-te. Când treci dintr-o clasă de druzi în alta, veclul druid se va autodistrage lăsându-ți muniția și armele. Pe de altă parte, dacă te distruge vre-un dușman, rămâi la stadiul de pletos. Cu alte cuvinte, îți distruge jucăria și continuă cu tine. Dacă mai rezisti și învingi îți iei învinsul drept aliat. Asta îmi aduci aminte Ikary Warriors când luam tănculețu'. Vei mai întâlni 7 tipuri de androizi prin tot felul de peisaje mai mult sau mai puțin ostile (lavă, apă, mine statice sau care-ți sar direct în cap ori doar se plimbă ori apar așa pur și simplu, acizi, solvenți, flăcări, gheață, gaze, usi care se darămă, uneori peste tine, întrerupătoare ce-ți aduc o droaie de dușmani pe cap, etc.) De fapt treaba cu inamicii la grămadă pică bine câteodată, mai ales dacă ai vre-un poewer-up la arme și nu se termină chiar când năvălește ăștia. De ce? Pentru că dacă dai jos muți deodată primești bonus-uri. Cool huh? Se poate juca în rețea până la 8 jucători, cu 4 opțiuni la tipul de joc. Versiunea de care am dispus nu știa nici una, așa că... E doar Win95, și într-o fereastră cât o dischetă de 3" se vede în 640x480. O mărești ai 320x200. Se mișcă bine, având în vedere că la două din modurile de joc (în ceea ce privește unghiul de privit) are ceva de muncă. Vreau să spun că poți să optezi dacă personajul să se rotească în peisaj, sau peisajul să se rotească în jurul personajului. V-ați prins? Așa, da. Sunetele sunt foarte suculente, orice moluscă fiind plină de zeamă. Sangele sare cât colo și bălteste



„Dacă are aruncător de flăcări, e bun!” zicea odată cineva.

pitoresc, ca apoi să se ia pe tălpi, roți ori șenile, în funcție de ce porți (druid or not druid? Yes, druid). Mai multe opțiuni la renderizarea peisajului, ce se folosește de toate aceste posibilități, nivelurile fiind dezvoltate vertical pe mai multe etaje. Să așteptăm apariția lui la noi, căci nu se știe cine mai are nevoie de anti-doci! Oricum, dacă vrei să tragi, trage! Ce mai aștepti? Machine Hunter-ul? Bleep - Bleep - Damn Humans - Bleep...

Bubbe

84

O vizuina aparte asupra unui shot'em up. Grafică haioasă, engine la fel. Un pic prea încălecat uneori.

Death Rally

- - Păzeal...
- - Tiii, tiii...
- - Vruuuum!
- - Forștel...
- - Tiii, tiii...
- - Ni-no ni-no!
- - ?...
- - Got you!

Nu știu cum se întâmplă că într-o zi, nici una nici două se strică unitatea de CD de la calculator. „Blasfemie!” am strigat amintindu-mi de vremurile (apuse) în care jocurile se îngrămădeau pe dischete și în care mesajele de eroare de tipul „CRC Error” erau la ordinea zilei. Cu spiritul (cel „tânăr și neliniștit” nu celălalt...) profund rănit de meandrele vicioase ale vieții mă plimbam absent prin neantul directoarelor fade și profund ostile (Dos, Windows, etc.), când deodată șansa î-și arată providențiala mână într-o revelație năesperată: „C:/GAMES/DRALLY”. Scurt și la obiect î-mi sare inima de bucurie și ochii mi se umplu de lacrimi. „Tăiați vițelul cel mai gras și destupați butoiul cu vinul cel mai vechi căci fiul cel mare, pierdut a fost și s-a găsit”. Zis și făcut.

Lansez cu bucurie jocul, cu speranța în suflet că varianta „full” se va ridica la nivelul celei „demo”, pe care o atacasem mai demult cu Paul și care mă enuziasmase la un nivel suspect. Ce să mai spun? Jocul mic da' rău. Nebunie curată: mașini, rivali, bani, sponsori, *easynormal-hard*, *damage*, *upgrade-uri*, într-un cuvânt tot ce-ți trebuie pentru a-ți omorâ o noapte de marți.

Ideea este că începi, nefericitul de tine, cu o roabă de mașină și 450\$, cât pentru un burger microscopic, cu termenul de garanție depășit, la McGeorghe, și pe ultimul loc (20) și 0 (zero) puncte într-un clasament gen ATP. Cu sârguință și puțin noroc vei reuși să treci peste acest dezavantaj, vei acumula bani, vei cumpăra mașini noi și vei face câte un *upgrade* mic acolo unde este cazul, în speranța că la final, când vei avea mașina cea mai scumpă cu maximum de



Aglomeratie mare la start. „Ce claxonezi dom'le Duke Nukem? Unde te grăbești? Te crezi pe Moșteru?”

upgrade-uri, vei ajunge pe primul loc, vei concura cu „capul răutăților”, cu jucătorul suplimentar pe traseul suplimentar și dacă învingi jocul se va termina plăcut de brusc trecându-ți numele în *hall of fame* și invitându-te să o iei de la început, ceea ce bineînțeles că nu vei face.

Am jucat jocul la tandem cu Paul și cea mai importantă concluzie pe care am desprins-o este că nu „setea este importantă” ci *upgrade-ul* la cauciucuri este „de bază”. Poți avea cel mai tare motor pe care mintea umană îl poate concepe, dacă nu ai cauciucuri „la meserie” vei derapa cu bucurie la cea mai mică curbă și orice Trabant va trece pe lângă tine ca un Porche. Deasemeni nu strică câte un *upgrade* la armură (cu cât deții o mașină mai bună cu atât mai piperate vor fi costurile la reparații). În rest poți juca după cum î-ți dictează neuronul și după cum răspunde la apel mâna, sau tastatura pe unde este cazul, că prea rău nu poate fi.

Jucând hipnotic împreună cu Paul am ajuns la un moment dat să avem cea mai bună mașină dar cu un *damage* de 99%, fără bani și fără salvare. Necaz mare, ce mai plânsete, ce mai zburci-um! Cum am făcut? Am jucat la traseul *easy* de 750\$ și am rămas în spate ca nu cumva să ne ciocnim chiar și o singură dată cu vre-o mașină,

în speranța că vom găsi pe parcurs un dolar (simbolul „cuias” de pe drum î-ți aduce un plus de 200-5000\$ în funcție de nivelul traseului ales). Nu mică ne-a fost bucuria când am reușit să culegem un astfel de simbol, care parcă se ferea de noi. Lovitura de teatru aștepta să vină (sau să cadă) ca sabia lui Damocles la finalul traseului, când am ajuns pe locul patru (ultimul) iar calculatorul a respectat ideea „no money for nothing”. Esența e că nu ne-a dat cei 200\$ care ne reveneau de drept. *How fun*.

În încheiere pot spune că Death Rally este opusul Outlaws-ului de la Lingura de Lemn. De ce? Pentru că dacă de la produsul Lucas ne așteptam la foarte mult (și nu am primit nimic) în ce privește acest joc nu speram la prea mult de la cei 12 mega mari și lați pe care se întinde

De remarcat efectul de spațietate pe care îl induce jucătorului, deși acesta „vede de sus” în tot timpul parcurgerii traseului, și în general grafica foarte reușită, cu maximum de efect ce se poate obține de la un joc care rulează în 320x200. La un nivel foarte bun se ridică efectele sonore și muzica, însă unul dintre lucrurile care cel puțin mie mi-a plăcut foarte mult a fost faptul că acesta reacționează imediat la Ctrl Alt Del nu prin reset ci prin revenirea extrem de eficientă la sistemul de operare. Ce vreți și voi? Așa sunt eu: acum lansez, acum „control-alt-deletez”... Am zis.

-Johnny



Imaginea din stânga mă reprezintă încercând să mă ascund în creș, deși se vede că din gura și din ochii înșelărești pe șosea, în timp ce ceilalți treceau linie de sosire. La dreapta este un instantaneu la trei secunde de la startul în ultima cursă.



95

Un feeling aparte și un lipi-
et deosebit.

Așa mic și draguț cum e,
nici nu știu ce să-l
reproșez.
Măgarul, marga și-a

Battle Area Toshinden

Și-a fost Argonaut și tehnica B-Render și-a apărut Fx Fighter-ul. Și-au fost niște asiatici și-a apărut Battle Area Toshinden. Și-au fost niște bestial și-a apărut Virtua Fighter. Și-a fost apărută o revistă, Game Over îi zicea și dacă nici numărul ăsta n-apuc să fac Versus-ul Battle Area Toshinden cu Virtua Fighter... nu știu ce. Probabil o să fac Battle Area Toshinden 2 vs Virtua Fighter 2. Măine-poimănina.



sosit, în stărsit, momentul să pun în ring două jocuri aparținând aceluiași gen mult iubit 3D cating. Și ca să fie un versuș pe mai multe planuri, am ales două jocuri ce rulează sub OS-uri diferite: Battle Area Toshinden de sub DOS și Virtua Fighter cel de RAM mănăitor sub Win95 cel de resurse omorâ... ol, ol

Battle Area Toshinden

La scurt timp după apariția Fx Fighter-ului, primul joc de 3D fighting pentru PC, a ieșit puternic din negură o producție în același gen, deși nu tocmai. Dacă Fx Fighter-ul dovedea unele stângăcii, BA Toshinden venea să repare greșelile trecutului. Și nu numai pe domeniul realizării tehnice

Mai întâi

În jocurile cu bătaie găsești de obicei un feeling, știți voi care, e destul de greu însă să găsești o atmosferă. De la MK I, care avea pe bune o

poveste și o atmosferă, jocurile din gen au beneficiat toate de scenarii penibile, mai SF sau mai horror (Fx Fighter, Pray for Death) nici unul neconvincând. De atmosferă ce să mai vorbim.

Prin Toshinden lucrurile stau bine numai pe jumătate. Adică scenariul nu e cine știe ce, însă este generată o atmosferă aparte, proprie jocului. Ce atmosfera? Stați ca vine

Tu, tu și... tu

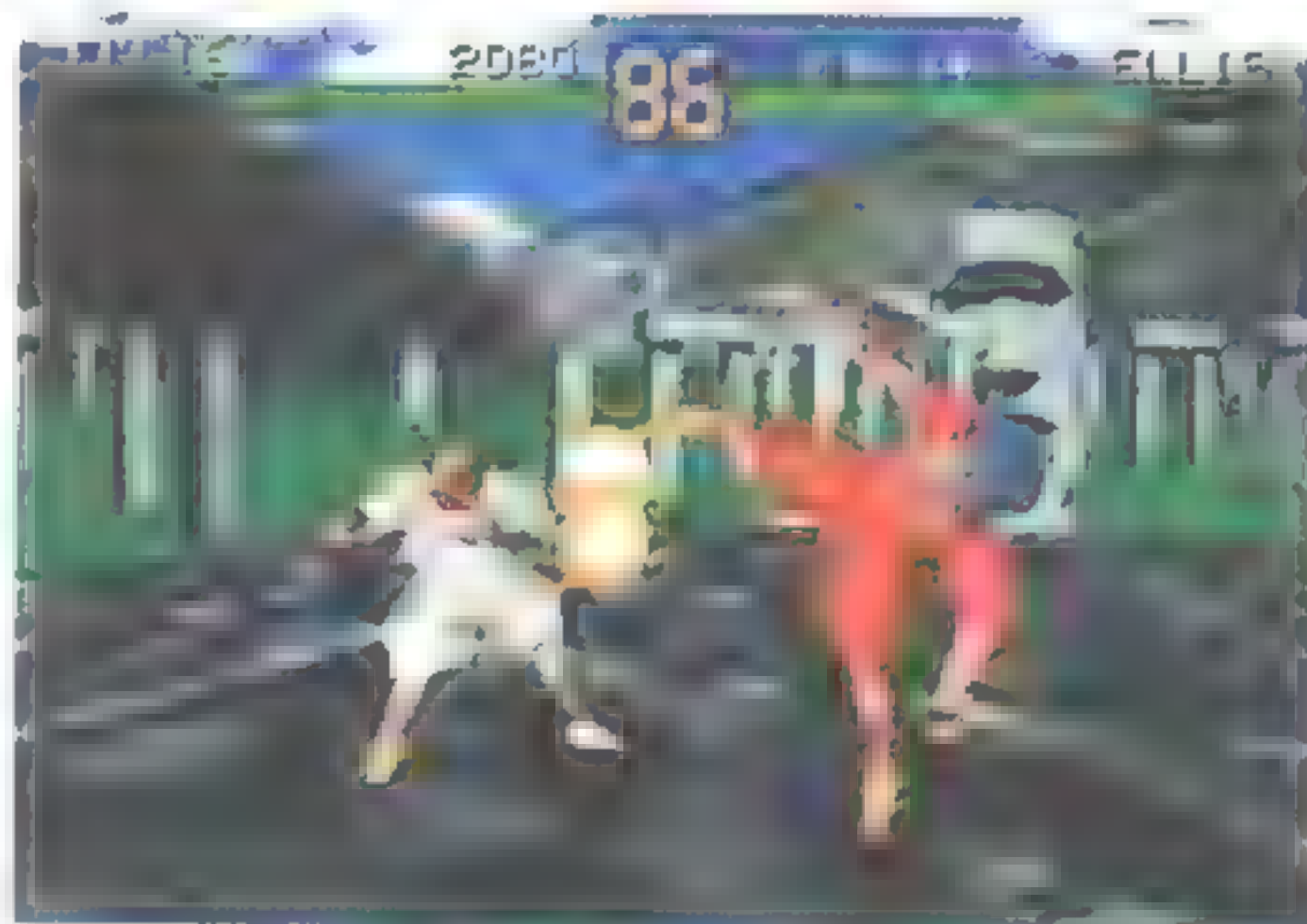
Universul acesta de care vorbeam, este unul plin de... tradițional, trecând spre fantastic. Toți luptătorii din joc sunt de prin Asia, luptă folosind arme clasice și au o cât de mică personalitate. Fiecare are loviturile proprii, iar producătorii au dovedit imaginația tipic asiatică, văzută în mai toate filmele gen „Sora 13”, alea în care ninja sare șau’ de metri în sus, merge pe sub nisip și prinde suliteni premolari.

Figurile astea utopice, chiar parând penibile

într-un film, sunt de efect și nu deranjează într-un joc. Dacă apeși pe o tastă și luptătorul tău se înalță în aer de unde scuipă foc în capul adversarului, nu-ți displace, măcar pentru faptul că nu ai timp. Chiar așa, B.A. Toshinden nu-ți dă nici un pic de răgaz. Dinamismul vine și din faptul că nu ai unde să fugi. Ringul este circular și dacă ai căzut... ai pierdut. Nu ai unde să te retragi așa că ori lupți, ori dai roată adversarului sau cel puțin încerci

Aci

Lupta are un aspect cât se poate de atractiv. Păi închipuiți-vă doi nebuni la cap, făcând care mai de care piruete, învârtind arme (sabii, sulite, foarfeci, clești) sărind, rostogolindu-se, tipând ca din gură de șarpe și trăgând cu foc în și din înaltul cerului. B.A. Toshinden este primul joc în care luptătorii au arme. Stați, nu-mi spuneți că și Baraka are lamele alea și Kabal nu mai știu ce. E adevărat, însă aici luptătorul este definit de arma pe care o poartă. Majoritatea loviturilor folosesc arma respectivă, care nu mai pare astfel un atu în mână, ci ceea ce definește stilul.



Virtua Fighter

Ha!mo

După ce începe lupta nu ai timp să te gândești și să analizezi mare lucru, ceea ce contează fiind însă, impresia generală. Jocul e 3D și, chiar dacă, spre deosebire de FX Fighter, „camera” nu se mișcă atât de artistic, nu se poate să nu-ți placă unghiurile din care ai ocazia să privești acțiunea. Există un sistem de zoom care are rolul de a-ți ține pe ambii luptători în ecran chiar atunci când unul e pe pământ, iar celălalt hăt departe, făcând pe dragonul.

Spuneam mai sus că BAT repară unele greșeli pe care le făcuse Fx Fighter-ul. Acesta avea unele bug-uri pe domeniul graficii, care nici ea nu era lucrată cu mare grijă. În BAT, lucrurile stau mai bine, personajele arată mult mai aproape de realitate, ba au chiar expresii pe fețele cele din poligoane făcute.

Interfața este mai spre cea, hai să-i zicem clasică, adică sunt folosite destul de multe butoane și există chiar taste ce definesc o anumită combinație. Fiecare personaj are două „scheme” cu care se produce pe scenă la apăsarea unei singure taste. În rest mișcările obișnuite prin astfel de producții.

Subtotal

Funcție de puterea de extrapolare a fiecăruia și funcție de tipul de lipici pe care îl are fiecare, mai spre Harle sau mai spre Tibet, BAT oscilează între drăguț și chiar bun.

Virtua Fighter

O legendă printre producțiile de pe consolele specializate și un veșnic motiv de mândrie pentru posesorii de astfel de console, jocul care îmbolnăvea de icter pe posesorii de PC-uri doritori de multe fps, grafică 3D și casting, a pătruns până la urmă și în lumea calculatoarelor personale.



Multiversul

Universul Virtua Fighter este mult mai cu picioarele pe pământ decât cel din Battle Area Toshinden sau chiar Mortal Kombat. Luptătorii sunt persoane normale, măcar aparent și asta, combinat cu niște mișcări corespunzătoare dă senzația de film și de „pe bune”. Când culară luptătoare este doborâtă îi zboară de pe cap tichiuța, rămânând prin zonă și, uite, aspectul ăsta nevinovat și minor, este un lucru care face mult la partea de realism.

Excelent

Fără putință de tăgadă, realizrea tehnică a Virtua Fighter-ului dă clasă la toate jocurile din domeniu. Un 3D mai clar și mai spectaculos nu s-a mai făcut iar iubitorii de Mortal Kombat să nu-mi sară în cap când spun că e mai bun. Dacă Midway se țin de cuvânt, Mortal Kombat 4 o să fie revanșa.

Până una alta, Virtua Fighter, cu o grafică SVGA foarte bine lucrată, cu o sonorizare dătătoare de feeling-ul ăla care se lasă cu „Uau! Te-am spart!”, cu niște luptători cât se poate de aproape de real, având niște mișcări ca-n filme și fiind „filmați” corespunzător, se află pe primul loc. Asta pe PC.

Dar nu oricare

Totul e bine când se termină cu bine. În jocurile pe PC totul e bine dacă ai un Pentium rapid cu RAM cât cuprinde. Sub Windows 95, asta e cu atât mai valabil. Mai ales când este vorba de un joc SVGA, 3D și care dacă nu e dinamic mai bine nu mai e deloc. Un Pentium la 120 cu 16M de RAM ar face treabă bună, unul la 166 poate oferi satisfacția de care ai nevoie. La nevoie, poți să te zbați și pe un P90, dar de... nu uita, dacă vrei să te uiți în My Briefcase în timp ce joci VF? Cum ai putea să faci asta sub DOS? Ha?

Pe total

De principiu versus-ul este o comparație cât de cât obiectivă între două jocuri de același stil și este de presupus că trebuie dat un verdict. Acest verdict se poate extrage de obicei din articol, fără a fi nevoie de ceva explicit. Acum însă, hai să încerc eu. Deci: Virtua Fighter e foarte bun dar cere calculator puternic pe când Battle Area Toshinden, deși cere un sistem mai decent, s-ar putea să nu placă oricui. Concluzia? Fatalitate.

-Bugs

| Gradul alor Sega | |
|------------------------------------|---|
| PS-90/8M 2X CD-ROM SVGA Card | PS-166/24M 4X CD-ROM Sound Master |

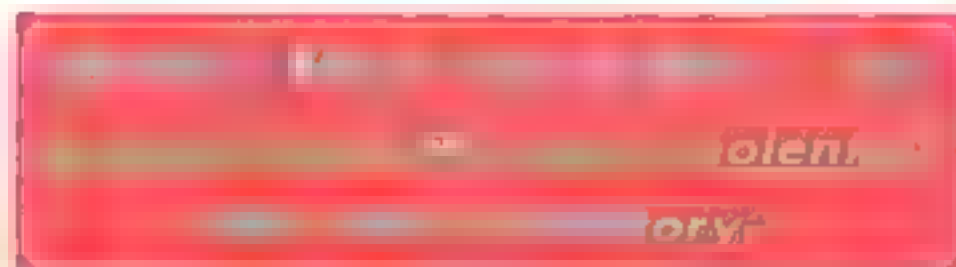
Counter Action

Produs de Interplay

486+100/100
2X CD-ROM
SOUND Card

85+100/160
4X CD-ROM
Sound Blaster

- Iate-ne înglodăți din nou până la gât
- in ceva. Și de astă dată tot din pricina
- rușilor. Însă acum ne-am făcut și ei un
- bine. Chiar am avut un șoc când am citit
- pe CD în dreptul producătorilor NASHI
- IGRY, St. Petersburg 1997. Da' să știți de la
- mine că-s destul de hui și-am să vă
- explic imediat de ce. În primul rând
- este un joc de strategie și mie îmi plac
- jocurile de strategie. Deci îți va place și
- ție, pentru că dacă nu-ți plăcea strate-
- gia nu ajungeai cu cititul până aici. Hm,
- totuși cred că trebuie să spun despre
- ce este vorba.



mai reveni să mai spunem câte ceva.

Misiunea

Odată pornită misiunea să știți că nu mai ai cale de întoarcere. Au făcut rusnacii un joc de te prinde cu totul. N-auzi telefon, n-auzi câtel, uiți de timp și mâncare ș-alte d-astea. Faza interesantă este că interfața seamănă destul de mult cu genul C&C&Warcraft, însă nu poți construi nimic. Ai de la început un număr fix de mașinuțe și omuleți pe care va trebui să-i gestionezi foarte bine pentru a fi victorios. Și nici măcar nu poți să mergi pe unde vrei, ci ești nevoit să apelezi la diferite șosele, poduri și cărării. Și nici n-ai multe unități combatante: tancuri ușoare, medii, grele, motociclete, transportoare (blindate și camioane), artilerie (de câmp și antiaeriană) și katușe. Și nici nu știu de ce-mi place jocul asta



Asta da, câmp de luptă! Nu știu, drept să spun, dec-e mai rămas ceva nefăcut prost. Și ce hărtă!

Strategia

Oricum strategia este la ea acasă. Tocmai prin faptul că ai un număr limitat de unități și ești obligat să te deplasezi pe un anumit traseu, toate acestea pentru un scop anume, jocul este încadrat la categoria „pentru meseriași”. Vei avea misiuni foarte variate de genul celor care-ți cer să distru-

gi inamicul până la ultimul, să aperi un pod, să rezisti într-o gară singuratică și pierdută de lume, să retragi comandamentul în siguranță și toate astea făcute ca să nu te poți plictisi.

O misiune odată începută te scutește de efortul de a salva din când în când. Așadar trebuie să te gândești de două ori înainte de a face o mutare dar și de două ori mai repede decât amărătul de procesor, deci în total trebuie să miști de patru ori mai repede decât vegezezi în mod normal. Există o grămadă de facilități care-ți sunt acordate cu dărnicie. Poți forma până la 10 grupări de șoc, chiar și mixte, însă doar de două feluri: oameni plus tancuri sau transportoare plus mașini. Cu siguranță că-n joc vei folosi cel mai des grupările de același fel așa că nu sunt prob-

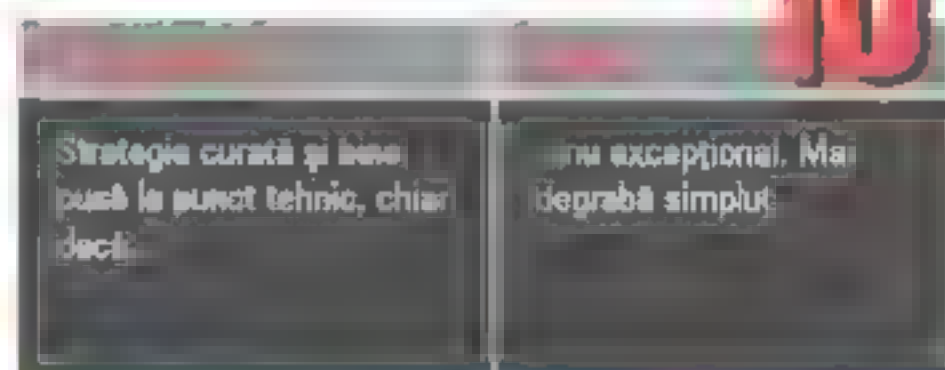
leme importante de menționat. Partea bună este că AI-ul unităților este mult îmbunătățit, deci te poți baza pe ele. Și mai este un lucru interesant: poți defini un traseu pentru fiecare unitate sau grupare (să știți că-ți va folosi)

Final în

Având în vedere că v-am spus o grămadă de lucruri despre joc și ținând cont că este anunțat să apară prin octombrie (sper că apare revista până atunci!), vă las să mai fierbeți o idee în cocktail propriu. Hai pa!

Mazer

78



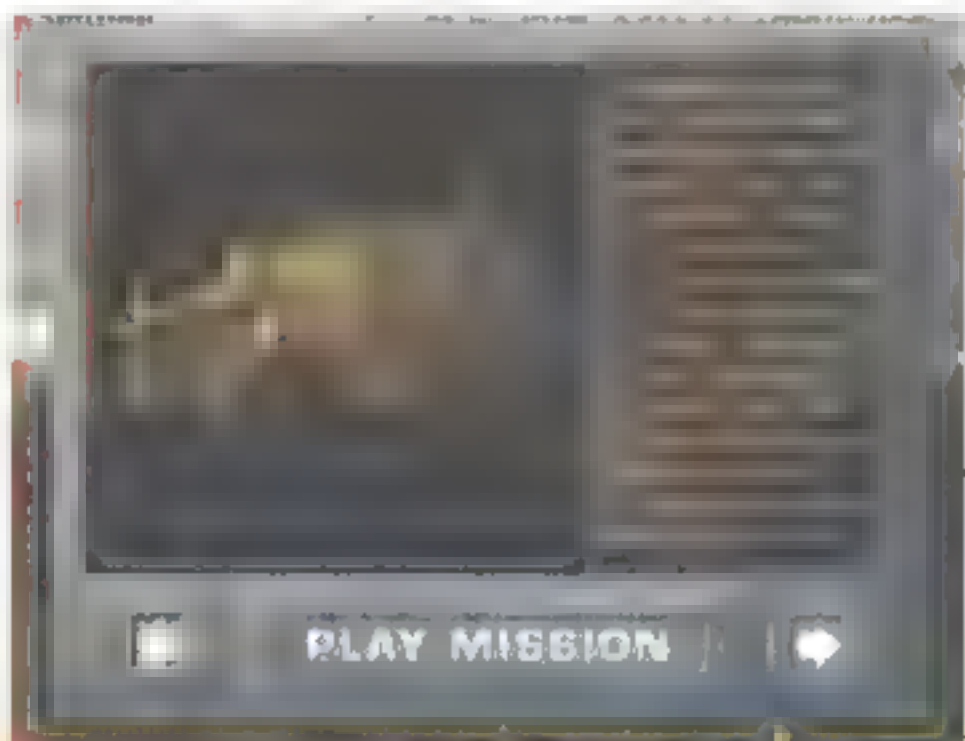
Strategia curată și bine pusă la punct tehnic, chiar dacă...

...nu e excepțional. Mai degrabă simplu.

După motto cred că toată lumea s-a lămurit că povestea se desfășoară în vremurile de mult apuse ale celui de-al doilea război mondial. Partea interesantă a joculețului este că respectă fidel linia istorică. Din motive stilistice confruntarea este redusă doar la Fritz și Ivani și are loc pe frontul de est (că pe cel de vest nu-i nimic nou). Perioada pentru care faci pe generalu' este de la invazia nemților peste granițele URSS-ului și până la momentele fierbinți din 1944 toamna.

În general

Derularea generală a jocului este absolut simplă și redusă la limita bunului simț. Te poți decide pentru una dintre părțile combatante, iar după această muncă intelectuală deosebită primești câte o misiune. La început vreo două, așa ca să te acclimatizezi, apoi te bagă direct în pame de nu știu pe unde să mai tragi cămașă. Regula este simplă și aici: nu termini misiunea, nu primești alta. Interesant este că toate armele și echipamentul respectă în detaliu pe cele ale vremurilor trecute. Și asta-i cam tot de spus, dar vom



Blindat și briefing.



Vulturul, recepție! Ma aflu pe-un picior de pământ și-o gură de rău. Pe acolo cum mai e?

Magic: The Gathering Battlemage

- **Magic: The Gathering** un joc conceput
- **univers animat de strategie action**
- **găure, planuri marele capcane**
- **luni monstruoase și înfrângeri aseme**
- **nea**
- **Dona litere s au încheiat să l**
- **transpună jocul pe PC. Microprose a**
- **mers pe varianta clasică facand o**
- **copie fidelă a jocului original, pe canal**
- **Acclaim.**

După numeroase încercări cu contracte și avocați, Battlemage a văzut lumina zilei așa cum era de prevăzut, înaintea MTG-ului de la Microprose.

Spre deosebire de Microprose, Acclaim nu au dorit să realizeze o transpunere fidelă a jocului original ci, mai mult o preluare din punctul de vedere a strategiilor în timp real. Ideea a fost foarte bună și ar fi trebuit să aducă un plus de dinamism și spectaculos universului Magic: The Gathering.

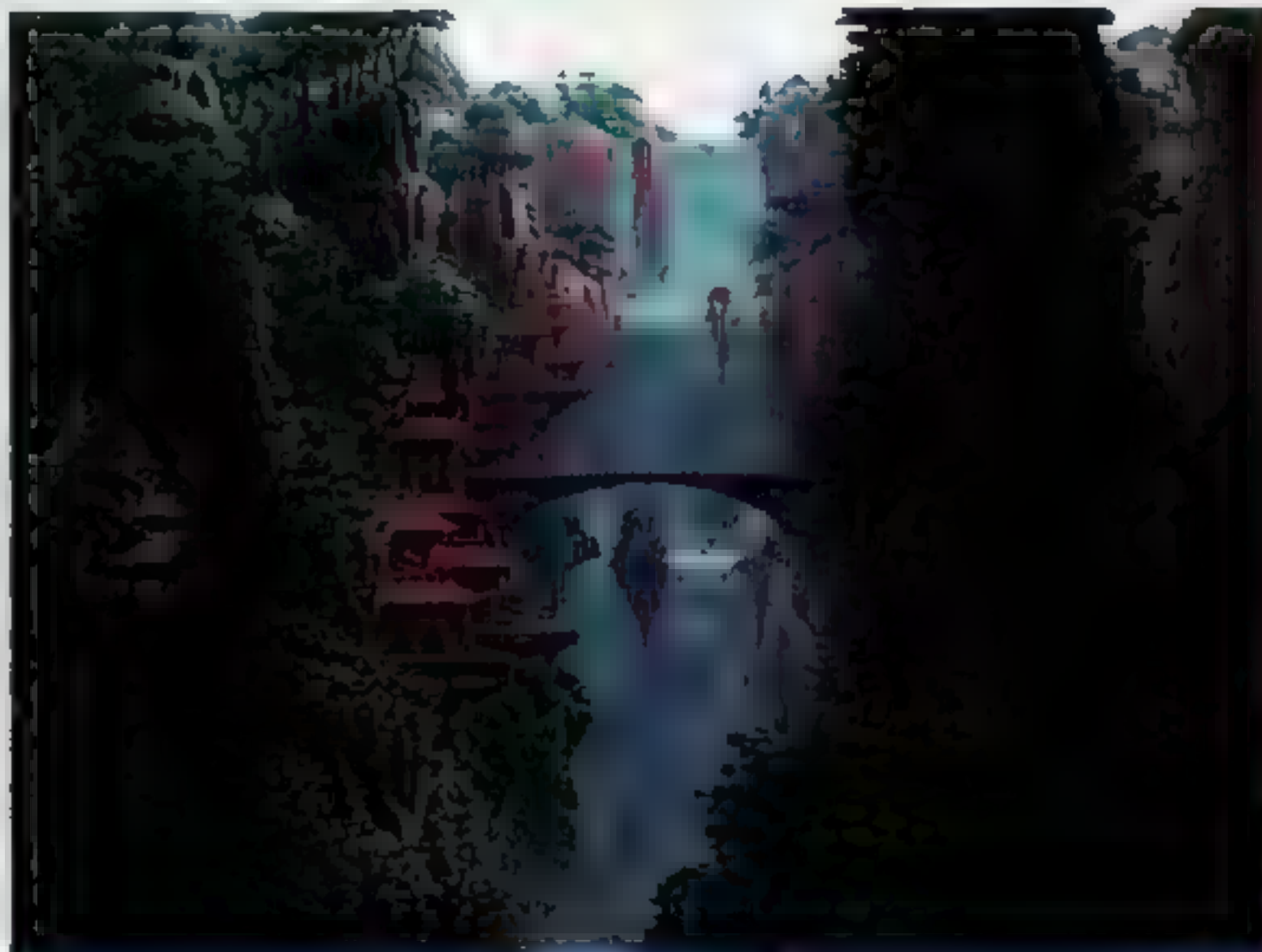
De fapt, jocul conține două secțiuni, Duel și Campaign. În partea de duel, natural, poți să-ți editezi un deck (pachet de cărți) și să de lupti cu câteva personaje, alegându-ți una din numeroasele hărți care-ți stau la dispoziție.

Partea de campanie, numită „The

Planswalker War” are scenariul inspirat din benzile desenate „Magic: The Gathering” editate de Acclaim Comics și constă în înfruntarea mai multor vrăjitori furioși care vor să-l învingă pe pe puternicul și un pic evil-ul „battlemage” Ravindel. Fiecare dintre vrăjitori, Ravindel inclusiv, beneficiază de un teritoriu pe planeta Krondor, locul unde se desfășoară înfruntarea. Campanie se desfășoară pe ture, fiecare vrăjitor având dreptul să atace un singur teritoriu învecinat.

Dacă teritoriul este neutru, urmează un amplu schimb de replici, în care trebuie să-l convingi pe stăpânul teritoriului respectiv să-ți se alăture și, eventual, să-ți ofere și niște cărți cu care să-ți cârpești deck-ul, destul de slab la început. Ai ales replicile corecte, norocul tău. Dacă nu, teritoriul rămân neutru iar tu cu buza umflată.

Altfel se desfășoară lucrurile dacă ataci un teritoriu deținut de un vrăjitor rival. Să te ții atunci bătălie în timp real, de-ți rupi deșteale în tasatură. Răsplata e cam aceeași, teritoriul respectiv



și niște cărți. Pierzi când ți-au fost cucerite toate teritoriile și câștigi în situația opusă, în care l-ai bătut pe Ravindel. De obicei, învingerea lui Ravindel necesită un deck puternic, pe care nu-l poți obține decât cucerind totul în jur. Fiecare teritprie pe care îl ataci (munte, câmpie, mlaștină etc) îți oferă cărți aparținând culorii respective.

Timp real

Partea cea mai Magic: The Gathering este lupta în timp real. Se dau un teritoriu, hartă sau cum vrei să-i spui, cu râuri, poduri, copaci și ce se mai nimereste pe-acolo. În două părți opuse ale hărții sunt plantați doi vrăjitori (unul ești tu) care nu pot să se miște, dar care pot să se atace unul pe altul cu ajutorul magiei, manifestată prin creaturi invocate, fulgere, artefacte etc.

Creaturile pe care le invoci apar ca unități în teren au forța de atac și rezistența corespunzătoare cărții respective și pot fi comandate ca într-o strategie în timp eal, pentru a ataca adversarul sau alte creaturi. Aspectul luptei ar trebui să fie acela a doi vrăjitori care dezlănțuie iadul unul asupra celuilalt, invocând creaturi monstruoase, aruncând vrăji distructive în luptă, ridicând scuturi și ziduri, întărindu-și creaturile proprii și slăbindu-le pe ale adversarului, pentru toate acestea fiind folosită mana. O imagine interesantă pentru o luptă, nu?

În fapt și din păcate, interfața dă peste cap toată socoteala și reduce la zero farmecul și dinamismul unei astfel de lupte.

O Interfață

Din primul moment m-am întrebat cum o să reușească Acclaim să împacă dinamismul unei bătălii în timp real cu minima și uneori maxima gândire pe care o cer. Magic: The Gathering, la urma urmei un joc în care se cere elaborate strategii. Răspunsul e simplu. Acclaim nu a reușit. Și nu numai că n-au reușit, dar au făcut-o



Lord Of Atlantis. Oltamai creatura și se zbate pe uscat ca ultimul pește de rând. Da, da, e ala cu o coadă onduată, ornată cu verde. Nu mai spun cum erată corabia, navigând fără jepă pe gazon.

FRANCEZII DE LA CRYO sunt pe cale să realizeze o continuare a questului 3D, Dragon Lore. Dragon Lore II: The Heart of the Dragon Man, va rula sub DOS și Windows 3.1 și se pare că va fi distribuit de Interplay.

SEGA LE CREAȚIA la Virtua Fighter 2 pentru PC. Jocul va rula sub Win 95 și va fi optimizat pentru MMX. Continuarea bine cunoscutului joc se va bucura de 11 personaje. Tot de lovitură ar trebui să iasă în curând H&H.

X-FILES ia drumul filmelor interactive. Fox Interactive și Chris Carter, producătorul serialului, au de gând să prezinte personajele care s-au bucurat de un succes fulminant sub formă de interactive movie. Acesta, plin de full motion video și folosind o nouă tehnologie numită Virtua Cinema, ar trebui să permită un grad nemaivăzut de interactivitate.

SIR TONY PLĂNUIESC să producă un rival al seriei King Quest, prin Fable, un quest cu scenariu fantasy. Altfel spus, jocul va avea 4 lumi neliniare, bine conectate și putând fi vizualizată de un fost artist de la Disney.

MAXIS ÎNCEPE s-a jucat la jocurile pașnice cu The Streets of Sim City, un joc în care te pînă cu mașina pe străzi și împuști tot ce mișcă. Ce străzi? Cele ale orașului pe care îl ai pus la punct în Sim City. Cum se controlează asta? Nu știu. Ce știu e că o să existe o mulțime de tipuri de arme, armuri și alte chestii care să-ți facă plimbarea mai plăcută.

PROASPĂT CUMPĂRAȚI de către THQ, Helitrope Studios au anunțat schimbarea numelui actualului lor proiect, Pax Imperia II în Pax Imperia. Eminent Domain. Asta pentru că Andrew Sispoids, președintele companiei îl considera aproape un nou joc. Helitrope, fosta subdiviziune a Blizzard, promite o strategie în spațiul supranatural din toate punctele de vedere kitului "Master of Orion". Se are în vedere o hartă cu până la 50 de locații, jocul având până la 10 planuri totuși fiind limitat din cauza megade de RAM. Jocul va trebui să se ocupe de patru aspecte ale organizării imperiului: economie, diplomatie, spionaj, funcțiunile militare. Partea de luptă se va desfășura în timp real. Multiplayer-ul va accepta 16 jucători în rețea, local și internat. August.

BLIZZARD susține că și-a strategilor lor în timp real nu se va opri la Starcraft. Warcraft III (nu Lord of the Clans, care este un adventure) este deocamdată doar un proiect nebulos, fără o dată cât de cât fixată, dar Blizzard susține că știu de unde să-l înceapă și sunt siguri că o să-l realizeze.

FEBRA ADD-ON-URILOR în cuprinsă și pe cei de la EIDOS. Tomb Raider: Unfinished Business, aduce încă două nivele, pentru cei experți, în care Lara Croft cutremură, alături de sarcinile de la Atlantisul. Se mai găsesc pe acolo niște artwork-uri cu Lara și o prezentare a Tomb Raider 2. Se pare că plecarea designer-ului și programatorului principal nu a fost o surpriză, ba chiar au fost luate în calcul pentru aceste două proiecte.

BULLDOG a anunțat oficial Populous III. Atât.



DEFEATED! Așa ar trebui să se joace în dreptul lui Battle Mage, într-o confruntare a produselor de la Acclaim, respectiv Microprose.

atât de sângeros încât au redus jucabilitatea la zero.

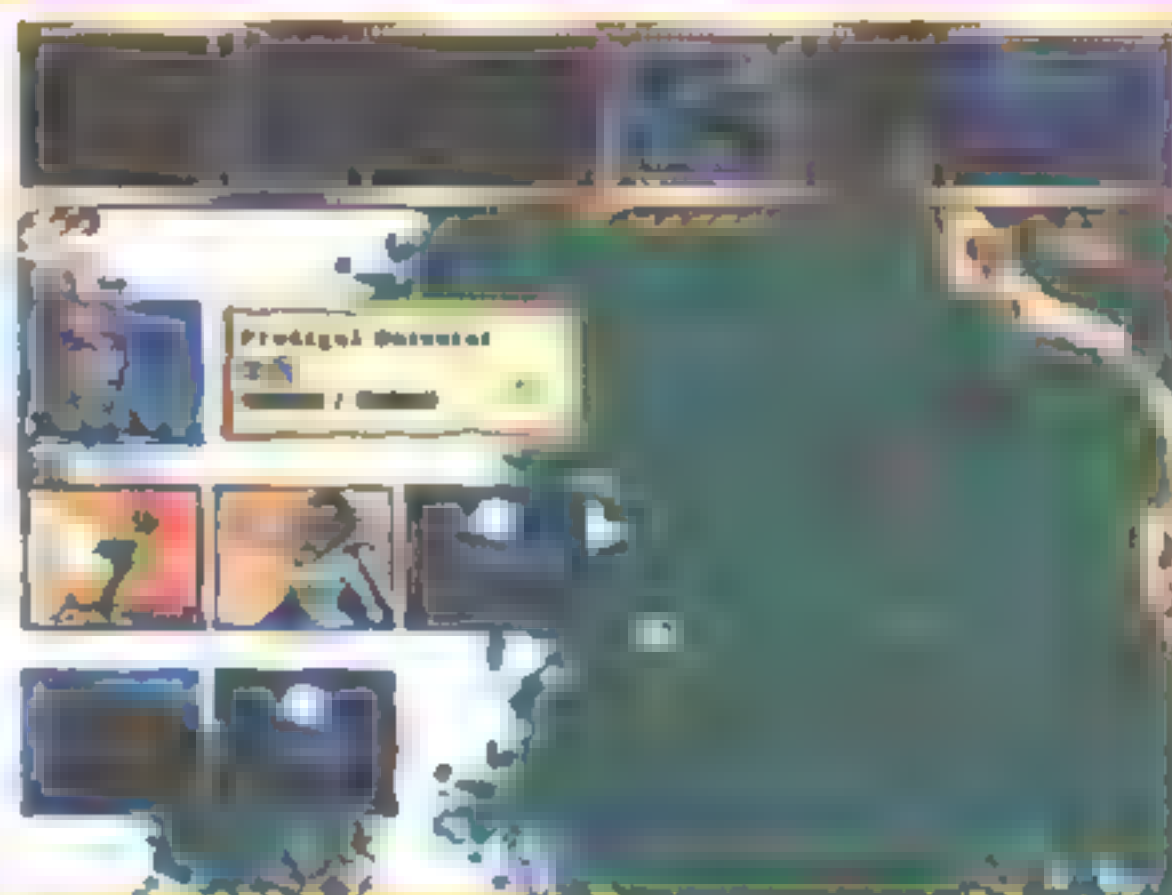
În primul rând cărțile pe care le ai în mână sunt figurate în partea de sus a ecranului, dar strânse. Ca să poți vedea ce cărți ai și, eventual, să folosești din ele, trebuie să le răsfoiești, asta ocupând jumătate din ecran și împiedicându-te să vezi câmpul de luptă. Nu că ți-ar sluji la mare lucru vederea terenului pe care se duce bătălia, pentru că oricum, atât timp cât cărțile sunt lăfăite pe ecran, nu ai controlul asupra creaturilor.

Apoi, nu poți folosi decât cartea aflată, ca să zic așa, deasupra celorlalte, asta însemnând că trebuie încontinuu să rotești la stânga sau la dreapta cărțile de care dispui, pentru a o aduce în poziția corespunzătoare pe cea dorită.

În joc nu trebuie să ai mai mult de 7 cărți în mână și pentru a evita acest lucru, uneori ți se cere să renunți la o carte. Aici nu ți se cere să renunți la o anumită carte, ci ți este luată cartea aflată în poziția cea mai de jos. Mă rog, asta n-ar fi chiar rău dacă ai ști când urmează să-ți fie luată cartea ca să poți pune în locul respectiv una nefolositoare. Problema e că turele jocului se succed haotic, fără să fie foarte clar dacă te afli în faza în care tragi cărți, faci vrăji, atacă, te aperi sau etc.

Un alt lucru prost este că dacă faci o vrăjă, trebuie să selectezi manual ce mana să folosești, atunci când este necesară mana de orice culoare, astfel că pierzi timp prețios. Nu te poți compara cu calculatorul, care se mișcă mult mai rapid când e vorba să folosească vrăjile pentru a-și întări creaturile, pentru a ataca sau pentru a se apăra. Se mișcă mai repede măcar pentru faptul că nu are un mouse în mână și nici o interfață frustrantă de folosit.

Controlul asupra creaturilor este haotic și dănsul. Sărmanele bestii par să fie bătute rău în cap. Reacționează cu întârziere la ordinele pe care le dai și în general par foarte ocupate cu viața lor. Niciodată nu-ți este foarte clar dacă o



Să nu credeți că relieful are vreo importanță. Uite niște zăpadă! Și ce dacă?

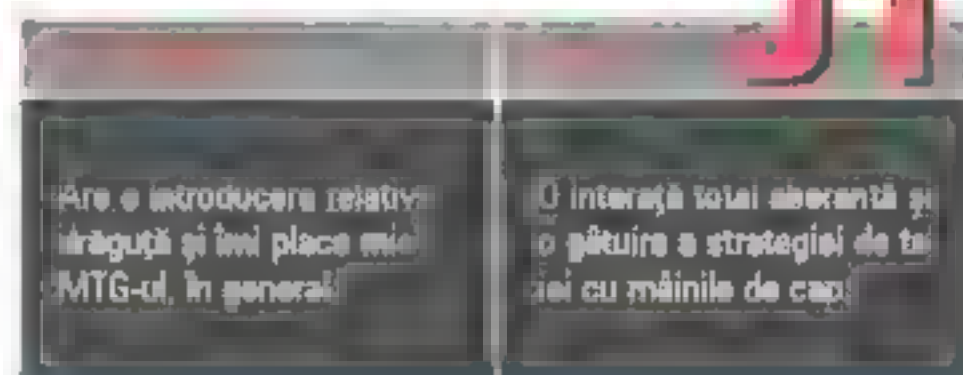
anumită creatură atacă, se apără sau pur și simplu pierde vremea. Pe total, frustrant. Singurul element care poate salva oarecum situația este multiplayer-ul, acolo unde cel puțin te înfrunți cu unul la fel de neputincios ca și tine.

De fapt, acum când Microprose se pregătește să scoată suportul de rețea pentru Magic: The Gathering (the real thing, așa adăuga eu), singurul atu pe care Battle Mage îl avea (jocul multiplayer) pălește și dispore.

Adică

Acclaim a dat-o rău de tot în bară. Fără doar și poate, dacă vrei să te îndrăgostesci de MTG nu e greu, dar n-ai sfătui pe nici un doritor să încerce lucrul ăsta folosind Battle Mage pe post de săgeată a lui Eros.

-Fane



Fallen Haven

Produs de:

PS-133/16M
2X CD-ROM
SUGA Card

PS-166/32M
4X CD-ROM
Sound Blaster

- - Anşaaa, boon! Deci 3\$ contu',
- 7ore/zi, adică o să vină tele-
- fonu' da 82.000 de lei/lună,
- egal...
- - Şarpeeeeeel
- - _egal, deci...
- - ŞARPEEEI
- - (O!!) _ telef _ egal cu...
- - ŞARPEEEEEEEI!!!
- - Da, Paul, zi odata!!!!
- - Hai, c-ai zis că scrii de Fallen.
- - Stai moşu', c-am trebi tare
- importante: calculez cât dau luna
- asta (Martele şi Venusu' ei de
- treabă, scump al' dracu'!) pe tele-
- fonu' de-acasă de am stat zeci de
- ore pe Internet... Imediat... hai c-
- am terminat. Deci... DECII(P?)
- 600.000 DE LEI! Ca locu', iar mă
- cart cu nevastă-mea.
- - ???
- - Nevastă-mea ziceam...
- - (care? (dintre ele!!!)
- - Hai, lasă, lasă că mai citeşte
- cine ştie revista asta şi Doamne
- ieri... Zici că Fallen Haven da?
- - DAI
- - Ochell

În primul rând e sub WIN '95, ceea ce-nseamnă una bilă neagră (de bowling, că-i mai mare, așa cum, de exemplu, e hardul lui Paul față de al meu) Așa că sfat vă dau: SALVAȚI frașilor din când în când! Ba, mai bine, tot timpul, că-i mai sigur.

Altă bilă neagră (oricum mai mică decât cea de pe ASE): m-au enervat totdeauna jocurile de genul YOUR TURN, COMPUTER TURN, tragi tu, trage computerul (ex: Panzer, Battle Isle, Max); vezi cum o „jei” de la pusi de nu poți să faci nimic, un deget măcar să-l miști. De fapt, stai că greșesc, poți să-l miști, da' numai așa cum zice în Ev. Zilei* ASTA E CEA MAI BUNĂ MIȘCARE!

Hai și-o bilă albă, că tot vorbeam de ele: e mai colorat și mai „de-aproape” decât Panzeru', e mai soft și mai „mișcat” decât Battle Isle, e mai relaxant și mai „necalculat”, ba și mult mai simplu decât Max-ul.

Eee, și-acum presupun că v-ați cam prins cu ce fel de joc avem de-a face, nu mai intrăm în alte amănunte, că sunteți băieți deștepti și băiete deștepte.

ȘI UITE CĂ L-AM LANSAT!

Ce are EL?

Pentru început are un film fain rău, da' cam scurt. Merge. Apoi vine momentul în care îți alegi: ori Om (u' bun și pomu' copt, tralala)... pardon, să continuăm, deci ori Om ori Tauran.

Îți mai alegi apoi ceva: ori cucerești terenuri, cot al cot cu adversarul, pornind amândoi de la un singur domeniu (varianta FALLEN HAVEN), ori Tauranii au cucerit tot, tu n-ai decât vreo 50 ha (sic!) de teren și trebuie să le dai la cap băieților, ca să-ți recucerești domeniile (varianta THE LAST HOPE CAMPAIGN); recomand, d.p.d.v. psihologic varianta FH și că rasa „Human”,

Tauranii sunt gheboși și urâți, așa ca niște... ca niște(?)... am găsit. Ba nu.

ȘI DĂ-I ACUM ȘI LUPTA NENE LANCULEI

UN MOMENT VĂ ROG, NU VĂ REPEZIȚI! să nu pățiți și voi ce-am pățit eu, după ce-am jucat vreo săptămână lumină și adversarul avea arme din ce în ce mai strong iar eu, fâss!

Umblați mai întâi în meniul: alegeți-vă muzicile dorite de urechile voastre, care vor fi mult încercate de-acum înainte; aveți la dis-



poziție 8 motive, piese, melodii, spuneti-le cum vreți, TARI de tot, care să vă țină spiritul treaz și mouse-ul vesel. Dați totul la „Fast”, că doar sunteți profesioniști (Nu?) și... încă nu-ncepeți! O să găsiți pe „tabloul de bord” un „buton” pe care, dacă aduceți mouse-ul, îi zice TECHNOLOGY. Atenție sporită: acționați-l de fiecare dată când sunteți anunțați că ați mai crescut un nivel și dați altceva la cercetat (bătaia rachetelor, blindajul, puterea armelor, distanța de deplasare) altfel nu vă crește puterea pe ansamblu (și-o să vă mirați apoi de ce adversarul trage odata și face praf 5 soldați credincioși, iar voi trageți de 5 ori ca să distrugeți o fasole de-a lui).

Încă ceva și gata, vă las: citiți cu atenție caracteristicile fiecărei zone pe care vreți să o cuceriti! Cele cu... „rich” în coadă vă dau cel mai mult „mălai” care vă trebuie la construit „scule” de bubuit (față de Max, unde aveți nevoie de timp pentru a construi, aici aveți nevoie de „money, money, money/must be funny”)

Mai sunt niște mici șmecherii, da' cu mari implicații în lupta pe care m-am gândit că n-are rost să vi le zic acum. Ce rost ar mai avea să mai jucați, dacă nu mai descoperiți și voi, nu?

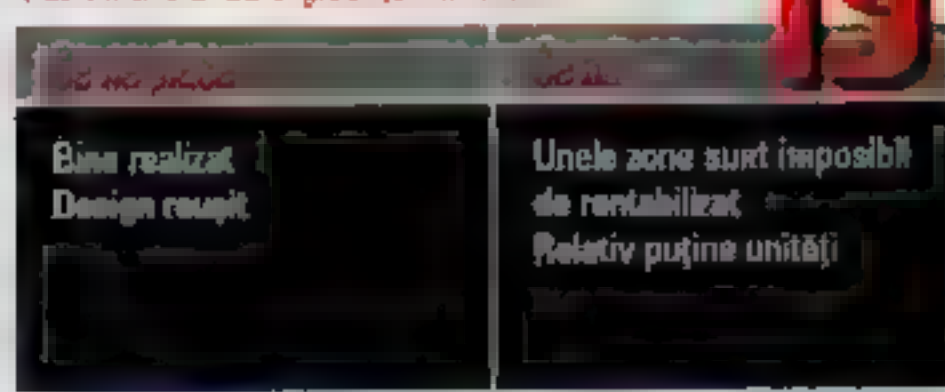
- ???

-Eeee, dacă mă roagă așa frumos Paul, o să vă zic un singur secret: după ce primiți o rachetă nucleară „în cap” (adică într-un teritoriu), la următorul tur (ba chiar mai devreme), urmează să fiți ATACAȚI! Ce înseamnă chestia asta? Nu știu, habar n-am, și de altfel mai am și treabă... deci, dacă stau legat doar 2 ore pe zi... adică în dolari... Aşaaa, booon, asta înseamnă că telefonu'...

- Şarpe



* N-ai citit de ala al cărui computer s-a trezit într-o zi cu 5 gloante-ntr-ânsul?



Dungeon Keeper

Produs de Bullfrog

486 • 120 / 16M
2x CD-ROM

PS • 133 / 32M
8x CD-ROM
SUGA Card
Sound Blaster

- La urma urmei ce se așteaptă de la un joc? O realizare tehnică deosebită?
- O grafică excelentă? Sau poate o atmosferă bine conturată? O poveste?
- De ce nu e concepția total originală și nemăvănită până la momentul respectiv?

- Nu se știe foarte bine. Așa că, dacă vrei să fii absolut sigur de succesul jocului pe care-l faci, trebuie să ai în vedere toate lucrurile de mai sus. Asta au făcut Bullfrog cu Dungeon Keeper.

Cu ce începem?

Probabil că multă lume a și uitat de când este așteptat jocul. 1994 ar fi trebuit să fie anul în care să vadă lumina zilei și uite că abia în 1997 s-au îndurat Bullfrog să-l scoată la aer. Povestea e destul de lungă. Tipul care a făcut engine-ul pentru AI, a lucrat nici mai mult nici mai puțin de un an la asta. Așa, cu creionul pe hârtie și creierul la roșu. După aia a venit partea de punere pe computer, partea de design, interfața etc. Bullfrog a tot schimbat, a tot lucrat, a tot conceput, până când, în urmă cu vreun an și ceva, au ajuns în sfârșit la forma finală. Și chiar ar fi fost finală dacă unul din componenții echipei de turbați care-l făceau, n-ar fi avut într-o seară, în timp ce era prins de joc, revelația contormăreia, totul trebuia schimbat. Pasămite și-a dat seama că jocul tindea să se

desfășoare fără prea mult aport din partea jucătorului. Se întâmpla ceva de genul că trimiteai băieții tăi să se bată și uitai de ei. Lucrul ăsta nepotrivindu-se deloc cu ce se dorea, trebuia refăcută o bună parte din joc, schimbându-se cumva raportul între partea manuală și cea



Tărâmul pe care îl ai de cucurit. Sau de keeperit, ce să zic așa.

automată a jocului.

A venit apoi vremea să se ducă Andrei la ECTS, în Anglia. Frumos bineînțeles, Dungeon Keeper era și el acolo. Intr-o formă oarecare, oricum diferită (din ce-mi zice Andrei de cea actuală și, în sfârșit, finală). Ca un exemplu, a dispărut mana.

Avem deci Dungeon Keeper în mână. Uf, să vedem.

Ideea

Ideea o aveau ei mai demult, ba chiar de la începuturile firmei și a fost concretizată în Populous.

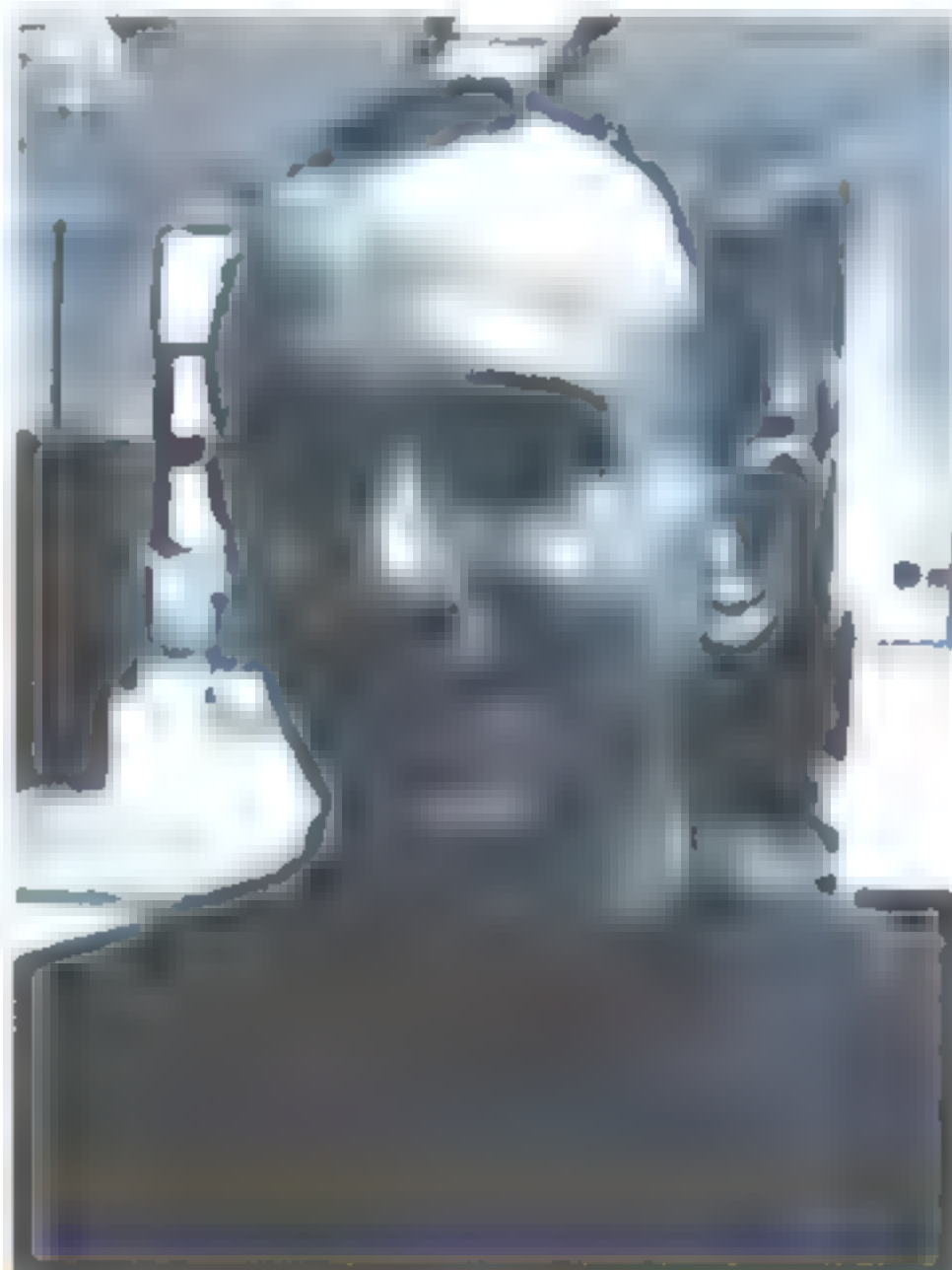
Dungeon Keeper este așadar, dincolo de combinația strategie-RPG, un god-game. Asta pentru că, în interiorul dungeon-ului tău, ai putere de viață și de moarte asupra a tot ce mișcă. De creat nu poți crea decât Impi, buni la toate, dar în special la munca de jos, săpat, cărat, exploatat, ba chiar și luptat.

În rest, îți construiești cetătuia subterană așa cum te taie capul, încercând să atragi cât mai mulți supuși sub conducerea-ți. Stabilești unde să fie Lair-ul (dormitorul creaturilor), unde și cât de mare să fie cotelul cu papa-

bun sub formă de găini, unde și cât se sapă după aur sau doar pentru explorare, unde să fie poziționată biblioteca în care lucrează cercetătorii, cine se antrenează în Training Room și cine nu. Și etc.

Se pare deci că strategia e în floare. Există însă riscul ca supușii tăi să nu se comporte exact așa cum ți ai dori, să nu înțeleagă exact ce vrei. Există două modalități importante să-i faci să înțeleagă.

Ca demon de rang suprem, ce vezi de sus



Peter Molieux, tata Dungeonului Keeperos

Mai mult decât în
moașă și bestia
grasă și deșănțată.



Stânga-sus: o echipă de grăsuți puși pe treabă, Stânga jos: o lupră acolo unde zăpada convergește cu lava. Sus: Lord of the Land odată prins, poți să-l vâi în camera de tortură și să-l bați cu ciocanul, nu neapărat la cap.

acțiunea, ai la dispoziție o mână cu care, în caz de nevoie, culegi creaturile proprii și le transporti unde ți se pare mai potrivit. Jocul nu are o interfață cuprinzând comenzi de genul Atacă, Sapă sau altceva. O creatură pusă într-un anumit loc se apucă de job-ul cel mai potrivit cu zona respectivă. Dacă pui mâna pe un dragon care studiază în bibliotecă și-l lași liber lângă niște inamici, poți fi sigur că știe ce vrei de la el.

Tot cu mânuța asta poți să-ți exerciți puterea pălmuind pe cei care fac lucruri urâte. Ca și pe ceilalți de altfel.

A doua modalitate de control direct asupra slujitorilor este să „intri” în monstrulecul ales, să transformi jocul într-un 1st person și să faci tu însuși treaba de care bâzdăgană respectivă nu era în stare să se ocupe în mod corespunzător. Despre asta însă, mai încolo.

Bun, deci. Ți se oferă câteva camere, câțiva galbeni, doi trei supuși, o „hartă” de descoperit, pe măsură ce sapi în stânga și-n dreapta, ba chiar și un inamic de învins. Cum o să atragi creaturile la tine în culcuș, cum o să le convingi că la tine e mai bine ca la vecinul (asta în cazul în care te bați cu un alt keeper și nu cu un oameni)? Asta rămâne de văzut.

Nu era mai simplă să...

Undeva în decursul transformărilor succesive pe care le-a suferit jocul, a existat o fază în care cumpărai creaturile și nu așteptai să le placă de tine pentru a ți se alătura. Acum însă, trebuie să ai mare grijă de condițiile de lucru pe care le oferi. Poate era mai simplu, cu siguranță era însă mai simplist.

Treaba e simplă și acum, în teorie. Vrei mai mulți supuși? Faci mai multe „bucătării”, dormitoare mai mari și ai grijă să le oferi ceea ce își doresc. Un Warlock preferă ca loc de muncă o bibliotecă liniștită unde să poată cerceta în legea lui. Cercetează vrăji pe care le folosești chiar tu așa că nu gândești că-i faci vreun hatâr dacă-i construiești o bibliotecă pe cinste. Unui Bule Demon îi place mâncarea din belșug, somnul în spații largi și în plus, tare iubește munca într-un atelier. Acolo unde se lucrează capcane, uși etc. Pare banal dar... unde-i strategia și chiar i-a trebuit un an tipului ăla ca să gândească un AI pentru asta?

Ahem. Ce vine să confere un farmec aparte jocului este gradul mare în care se manifestă personalitatea fiecărei ființe din joc. Dacă numărul de creaturi ar fi fost direct proporțional cu

numărul de camere care-i sunt pe plac, ar fi fost stupid. Ideea e că trebuie să impaci capra cu varza, lupul, orcul și ursul Panda. De ce?

Păi, de exemplu îți intră în casă niște păianjeni. Bun. Luptători, simpatici. Totul ok. Problema e că nu fac deloc casă bună cu mustele, deloc de lepădat nici

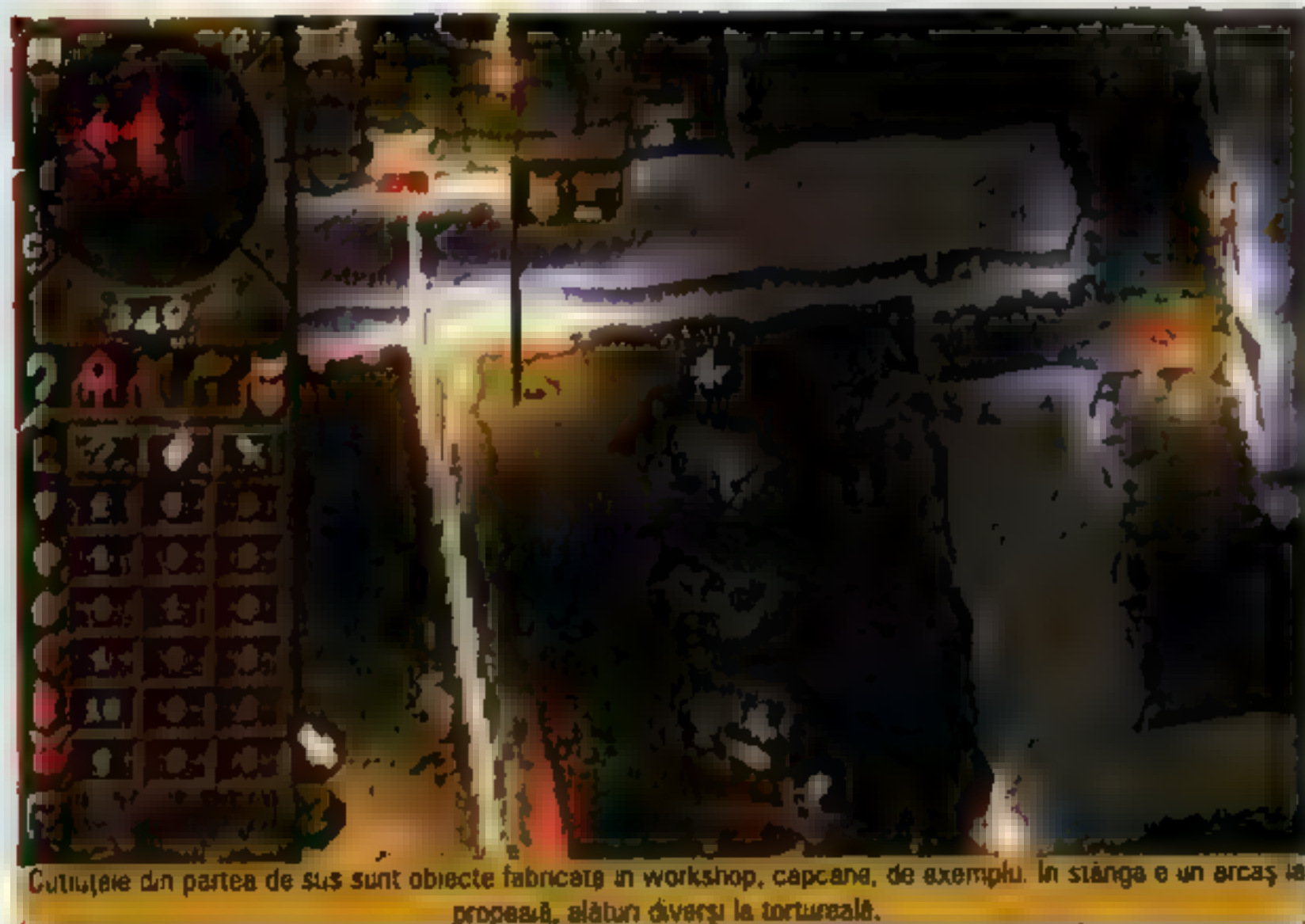


ele. Și să nu vă închipuiți că dacă slujesc la același stăpân o să se sinchisească de dorința acestuia de bună conviețuire între supușii săi. E treaba ta să-i ții la distanță, să le construiești dormitoare separate și tot ce mai trebuie.

Pașnicului, în aparență, Warlock îi plac locurile pustii, cărțile și, mai ales, liniștea. Dacă plasezi biblioteca prost și e folosită ca sală de trecere de către Imp-ii ce trebăluiesc prin zonă sau se întâmplă să modifice arhitectura dărâmand un perete al bibliotecii, să nu te miri când tipii vor începe să tragă în tot ce mișcă și-i deranjează. La fel, să nu te aștepti la prea mult succes în cercetare dacă biblioteca e plasată lângă atelier. Nu vād pe nimeni scornind ceva foarte deștept dacă-i huruie un strung prin creier.

Un Imp, băiat bun de altfel, n-o să fie ușor de convins să nu dea bir cu fugiții în fața unui adversar puternic. Cam ca în Z unde nu întodeauna un Grunt infrunta cu fruntea senină un tanc inamic.

Gradul de interacțiune între locuitorii dungeon-ului este foarte



Cuțuțele din partea de sus sunt obiecte fabricate în workshop, capcana, de exemplu. În stânga e un arcaș la propeauă, alături diverși la torturare.

mare și asta e ce dă o bună bucată de frumusețe. În plus poți să încerci tot felul de lucruri. Să lei bani sau găini (papa-bun, that is) și să le muți de colo-colo ca să... știu eu, să atragi în capcane invadatorii cei căutători de comori, de exemplu.

Strategia efectivă

De când cu Dune II, dar mai ales în timpul lui C & C, a apărut strategia „atacului cu baza”. Asta înseamnă să-ți faci o baza așa de mare încât să se învecineze cu a inamicului (extinsă eventual artificial, cu saci de nisip de exemplu, în C & C) și să li dai la cap proaspătului vecin, peste gard.

E o strategie forțată dar, în cazul Dungeon Keeper-ului, singura valabilă. Cel puțin oficial.

Terenul în joc e de trei feluri. De-al lui, de-al tău și de-al lui „No Man”, adică neutru. Singurii care pot face un teren neutru sau advers să devină de-al tău sunt micuții și simpatici Impi. Vine un Imp, dă cu târnăcopul de două ori și „pătrânica” respectivă e de-a ta. Mare scotală? Păi mare, pentru că nu poți să așezi „cu mâna” creaturi decât pe teren propriu și deci nu poți să ataci ceva (în forță și cu mulți luptători deodată) decât dacă posezi teren în apropiere.

Scopul în joc este fie să-l ucizi pe Lord-ul (inimului respectiv fie să faci praf mima fortăreței subterane (Dungeon Heart) aparținând celuilalt. S-ar putea să afli repede unde se află „inima” inamicului însă ca să ajungi la ea cu forțe îndea-juns de numeroase trebuie să cucerești terenul pas cu pas.

Bine, dar ce mă împiedică să sap un tunel nou, deci de-al meu, până în punctul cel mai apropiat de locul care mă interesează (în speță, Dungeon Heart ul inamic) să străpung zidul

acolo și să mă aflu dintr-odată la doi pași de obiectiv, deținând teren propriu în zonă? Chestia e că după ce sapi o cameră, Impii, dragii de ei, consolidează pereții transformându-i într-un zid care nu poate fi spart de inamic ci numai de posesorul camerei respective. Un fel de „ușă” care nu se poate deschide (respectiv, săpa) decât dinăuntru.

Păi și-atunci să-nțeleg că dacă am grijă și stau cuminte la mine acasă înconjurat de ziduri dintr-astea șmechere, nu mi se poate întâmpla nimic? Da, însă s-ar putea ca arhitectura locului să nu-ți permită o strategie în genul ăsta (care oricum nu are cum să te ducă spre victorie).

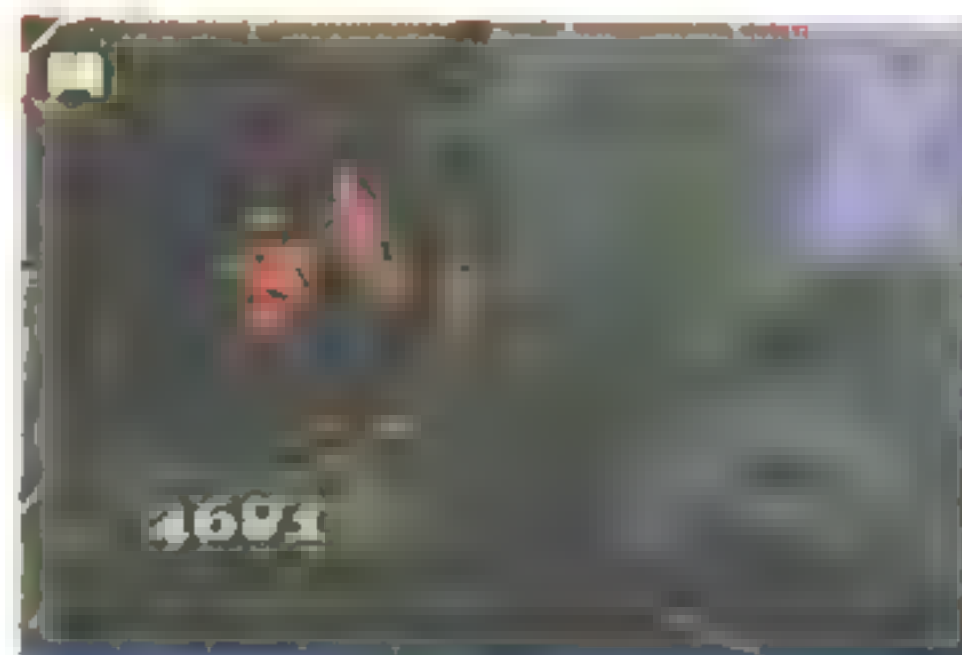
Pe lângă terenul în care se poate săpa

există și zone cu lavă sau apă, namaipanând la socoteală zonele cu piatră care nu poate fi străpunsă.

Dacă săpând dai de o zonă deschisă și dacă inamicul face același lucru, se cheamă că aveți fiecare acces la celălalt, pentru că odată ce ai săpat într-un loc, nu mai poți pune la loc pământul, pentru a face un zid.

În plus, există totuși o cale de a străpunge un zid, folosind o vrajă „Destroy Wall”, vrajă care transformă zidul în pământ ce poate fi săpat. Problema e că vraja asta nu se găsește pe toate drumurile și nici nu face zidul praf, fiind încă necesară o intervenție la fața locului.

Dom'le, da nu e cam imbarligat? Este exact atât de imbarligat ca să nu devină frustrant și să ofere o mulțime de posibilități. La urma urmei nimeni nu spune că nu poți găsi un loc pe care inamicul l-a neglijat (de exemplu o zonă în care o vână de aur străpunge zidul înconjurător și pe care, dacă o exploatezi, poți săpa un tunel spre interiorul barlogului advers) care să-ți asigure un



Sus: un vampir plutind prin zonă
Jos: așa arată Heroes Portal, pe unde pot să-ți intri în casă, natam-nesam, eroi binevoitori

succes rapid. Poți deasemenea să încerci să conduci cu mâna proprie (1st person) o creatură până la „inima” adversarului și s-o termini pe șest. Tactica asta are oarecare șanse de succes la un joc în rețea pentru că, natural, calculatorul e destul de vigilent.

Bineînțeles că acum vin să orneze sămburele ăsta de strategie o mulțime de elemente ajutătoare și de bestialitate aducătoare. Pui în calea adversarului uși, capcane cu gaz sau cu electricitate. Intervii chiar tu în luptă prin intermediul vrăjilor (poți de exemplu să trăsnești, contra cost, pe cine-ți place sau nu). Folosești o vrajă ca să cadă tavanul unei anumite camere. Utilizările sunt evidente. Însănătoșești o creatură, dai cu un „Speed Monster” pe alta etc.

Mai mult. Dacă faci o cameră de torură și o închisoare, poți să adopți o strategie de gneul „nu i omor da-i conving că am dreptate”. Ordoni supușilor să captureze câțiva inamici. Li pui în camera de torură și primul pe care l-am pus, un arcaș uman, a murit și s-a-tors sub formă de fantomă, așa că oricum am câștigat un slujitor.

Și mai mult. Monștrii pe care-i posezi sunt la început destul de tăntălăi, neștiind să folosească decât cel mult pumnul. Pe măsură ce se antrenează capătă, odată cu creșterea nivelului de experiență, noi arme și calități. Ca să dau un exemplu, una bucată Bile Demon level 8 dă cu pumnul, trage cu niște bilgonguțe care explodează, ba chiar, printre altele, dă prin zonă, pardon, cu gaze. Ucigătoare.

Ucigător, nu?



Stanga: Fiecare creaură are viziunea ei proprie despre lume și viață. Un vampir, puțin obsedat de culoarea roșie, vede corespunzător.
Dreapta: dacă-ți știi cum se aud pașii grasului pe zăpadă...



Așa vede un Warlock. Respectivul este level 5 și are ca ve mai ult de 5 arme la dispoziție. Și tu ce te uiți băi? Ca, dacă ai cercei în ureche, crezi că-ți poți permite orice?

Dar cavalerul din poveste...

Jocul și-un 1st person este.

Până aici, Dune Keeper ar putea fi considerat ca asemănător, e drept nu prea mult, cu Theme Hospital. Construiești, plimbi pe cei din subordine de colo-colo etc. Pe lângă alte deosebiri evidente, mai e și faza asta cu 1st person-ul. E necesară?

Dacă jocul n-ar fi fost făcut de Bullfrog, probabil nici n-ar fi existat. Gândiți-vă acum cum ar fi să poți, la dorință să poți intra în pielea unui conducător de tanc din C&C și pe loc, folosind o interfață deloc complicată care să permită un shoot'em up furios și fără multă bătaie de cap, să faci ordine în jur, să lei pe cont propriu o acțiune îndrăznească sau... în sfârșit, să faci ceea ce ai vrea ca tancul respectiv să facă. Sau poate să te afli la comanda unui Laser Obelisc de-al NOD-ului și să tragi în cine vrei, remediind astfel situațiile (sunt sigur că știți despre ce vorbesc) în care laser-ul

respectiv se ocupă de puzderia de omuleți inofensivi din jur, ignorând un tanc sau altă chestie mai rea. Sau poate preferați pielea Taniei din Red Alert.

Oricum am da-o, ideea asta cu văzutul acțiunii prin ochii unei creaturi pe care o comanzi este bestială. În plus e și folositoare. E clar faptul că într-o luptă te descurci mai bine să folosești resursele monstrului respectiv, măcar că te miști mai bine. Dacă vrei să sapi un tunel și s-o faci rapid, treaba e gata mult mai repede dacă faci pe Impul pentru un timp și sapi cu propria mână. Poți să fi la dorință muscă, păianjen, dragon, tentacul etc. Fiecare are modul său propriu de mișcare și de percepere a realității. Musca vede așa, ca-n filmul ăla cu albinele ucigase, o imagine compusă din hexagoane. Nu știu ce bazaconie vede alb-negru. Gânașul, că ai și d-ăștia, vede deformat și haotic, că de-abia înțelegi ce și cum. Nu vă mai povestesc cum vede fantoma că mi-amintesc, m-apuc să joc și deja e 03:15 am.

Și-acum...

Merge sub DOS. E VGA sau SVGA, după dorință. Pentru partea de vedere izometrică are un engine de mișcare asemănător cu ce din Syndicate Wars, adică zoom-ezi și rotești imaginea cum vrei tu. De arătat arată excelent, cei care au făcut design-ul fiind clar duși cu capul. Regula de bază se pare că este „nici o linie nefrântă”. Totul arată strâmb și haotic, pereții, coloanele, rafturile bibliotecilor, fără a fi însă deloc supărător, ba chair generând o atmosferă aparte. La urma urmei suntem într-un culcuș de monștri nu la Luvru.

Alte performanțe? Umbre în timp real și iluminare ca la Bullfrog. „Mănuța” ta, cu care e prevăzută interfața, generează lumină și nu poți să nu te minunezi cum se deplasează umbrele ființelor, funcție de cum miști tu mouse-ul.

Pentru viziunea 1st person, ni s-a rezervat un engine gen Magic Carpet, chair dacă de zburat nu zboară toată lumea. Efecte de iluminare absolut potente și, valabil pentru ambele posturi de

joc, niște flăcări, fum și aburi realizate de te uiți și nu te mai saturi. Atmosfera este excelentă și feeling-ul puternic de tot, atunci când intri în pielea unui monstru și-ți privești opera arhitectonică din interior sau explorezi cavernele pline cu lavă, abur și ce-o mai fi.

Așadar cu grafica am lamurit-o. Originală și de nota 10.

La partea de sunet, iar nu știu ce-aș mai putea dori. Există pe CD câteva track-uri audio și dacă nici astea nu sunt muzici potrivite pentru atmosfera propice unei strategii, atunci nu știu care sunt. Nu știu cum s-ar potrivi cu Panzer General de exemplu, dar cu Dune Keeper, merg la fix.

Am lămurit și sunetul, deci. Ce rămâne?

Multiplayer sau single?

Single player, ai la dispoziție o serie de niveluri, pe care le parcurgi secvențial, primele fiind „tutoriale” iar ultimele... finale.

Mai frumos e cu jocul multiplayer. Sunt necesare două CD-uri (cred că primul minus de până acum). Se pot juca maxim patru keeper-i în rețea, variantele fiind clare pentru modem sau cablu serial.

Natural că în rețea satisfacția este mai mare și ți se dă o mai mare libertate de alegere a strategiei, putând opta pentru ceva mai îndrăzneț, în speranța că celălalt nu o să se prindă sau nu va reacționa destul de rapid. Când jucam cu Andrei, mi-am făcut ditamai hruba și de bătut l-am bătut mergând titlu cu un dragon level 5 și lovindu-l exact în „inimă”. La propriu și la figurat. E drept că a urlat unul din boxe „Your dungeon heart is under attack!”, dar până să culeagă Andrei destul apărători și să mi-l trântască în cap... era un dragon level 5. Ar fi trebuit să dea vraja aia numită Call Audience, care cheamă toți supușii lângă Dune Heart sau eventual... eh.

În continuare tot eh. Pentru că ehe... ar mai fi multe de povestit, multe vrăji de prezentat, multe lucruri de aflat. Cum e când îți moare un om în închisoare și obții un schelet. Cum o fantomă obținută prin moartea unei creaturi în camera de tortură stă și studiază în bibliotecă, poate trece prin uși și e în stare să vadă creaturile invizibile, că există și d-astea dacă le ajută cu o vrajă potrivită. Ar mai fi de povestit despre cum te poate ajuta calculatorul în construcție, apărare sau atac, la alegere. Despre capacitățile fiecărei creaturi. Despre cum le place dragonilor să aibă culcușul lângă lavă, câștigând astfel experiență. Despre lucrul minunat că fiecare creatură poate căpăta până la 10 arme în arsenal. Și...

E clar, da?

E clar că e bun? Nu-mi fac iluzii că am convins lumea. Nu pot spune decât că dacă am așteptat trei ani jocul, e chiar ok și nu-mi pare deloc rău. Așa se pricepe Bullfrog să facă jocurile. Să merite. Go.

- Bugs

96

Un engine de zile mari, atât 1st person cât și 3rd person, plus o concepție de-a începutul lui.

Free complex ce să poți fi sigur că lipsește ceva.

Magic: The Gathering

Microprose

PS-100/150
28.10-1000
SOUND CARD

PS-160/320
28.10-1000
Sound Master

DRAGA CITITORULE,

Pentru cei care nu au citit „Stând pe vine”-le din numărul cinci am să fac o prezentare generală. **Magic The Gathering** - ul lui Microprose reprezintă transpunerea pe calculator a unui joc de cărți realizat de Wizards Of The Coast în 1993 și care, de atunci s-a bucurat de un succes și o răspândire fenomenală (tradus în șapte limbi, peste un bilion de cărți vândute)

După cum v-am mai spus, Magic: The Gathering a apărut ca joc de cărți, în 1993, „bazat pe ture”, ca majoritatea jocurilor de cărți și de atunci a cunoscut un succes și o dezvoltare mai mult decât spectaculoasă. S-a ajuns cu numărul cărților vândute la 2 miliarde, s-au ținut campionate naționale, a fost tradus în 7 limbi și continuă să mai apară și acum add-on-uri cu cărți noi pentru el, în timp ce unii îl consideră un mod de viață.

Poate lucrurile ar fi rămas așa dacă n-ar fi făcut cunoștință cu jocul respectiv un individ pe nume David Etheredge, designer la Microprose. Nu în aceeași seară, cred, au fost cumpărate de

la Wizards of the Coast (firma producătoare) drepturile pentru o transpunere pe calculator a jocului.

Etheredge a obținut nu numai drepturile respective, ci și pe Richard Garfield, creatorul jocului, pe post de colaborator, ba chiar și pe celebrul Sid Meier, care a dus proiectul destul de aproape de finish, înainte de a pleca să-și fondeze propria companie, Firaxis.

După numeroase amânări și probeleme, mai ales cu inteligența artificială, jocul a apărut, spre mulțumirea fanilor.

Conține două părți, o transpunere fidelă a jocului original, în care te duelezi pur și simplu cu calculatorul și o aventură pe fir epic, în care explorezi lumea mitică a Shandalar-ului pentru a învinge cei cinci vrăjtori care nu lasă oamenii să-și vadă liniștiți de treburile

The Duel

Într-un joc MTG, original, jucătorii se înfruntă uzbând fiecare un pachet propriu de cărți, pe care le folosesc după anumite reguli, pentru a reduce la zero totalul punctelor de viață ale adversarului.

Fiecare își poate alcătui pachetul (din cărțile primei ediții a jocului și din toate add-on-urile care a apărut mai târziu) după gust și tactică preferată. Cărțile reprezintă creaturi, vrăji, diverse artefacte și terenuri. De pe urma terenurilor obții mana, energia magică pe care o consumi pentru folosirea oricărei magii.

Se începe cu 7 cărți în mână. În fiecare tur ai dreptul să dai jos un land (teren), care poate genera un punct de mana. Când ai adunat destulă

mana poți aduce în joc creaturi cu care să-ți ataci adversarul sau pe care să le folosești pentru a te apăra de creaturile acestuia, poți folosi vrăji care să-ți înlărească creaturile proprii și să le slăbească pe cele adverse, poți folosi vrăji mai mult sau mai puțin subtile, cu efect mai mult sau mai puțin direct asupra adversarului. Evident, poți face asta doar folosind cărțile pe care le ai în mână, fiecare jucător trăgând o carte din propriul pachet, la început de tur.

Dealtfel, un tur se împarte în mai multe subfaze, în care se poate efectua o acțiune specifică. Într-o fază poți invoca creaturi, în alta poți ataca uzând de cele pe care le ai la dispoziție, într-o altă fază te aperi etc. De notat faptul că, în anumite momente, poți acționa (dacă ai destulă mana rămasă nefolosită până în momentul respectiv) folosind un „fast efect”, acțiunea având loc chiar în timpul turului advers.

Structura turelor și natura cărților duc la situații de o complexitate nebănuită la prima vedere, care permit modalități de joc foarte subtile, Magic: The Gathering justificând pe deplin denumirea de „strategy card game” pe care a primit-o.

Cărțile sunt împărțite în cinci culori, după tipul de mana pe care o necesită pentru a fi folosite, mana generată de cele cinci tipuri principale de terenuri (există și terenuri care generează mana neutră). O culoare imprimă cărților un anumit specific.

Albul este culoarea cu cel mai mare accent pe defensivă. Lipsa unor creaturi puternice sau a unor vrăji distructive, este compensată de costul scăzut al acestora, în mana, și de abundența de vrăji care-i permit posesorului să se vindece când u-e lumea mai dragă.

Verdele reprezentând puterea mamei natură, reușește să-ți toarne în cap în timp record, un număr astronomic de creaturi, fără abilități magice extraordinare, ce-i drept, dar îndeajuns de insistente în a te măcina fără multe subtilități.

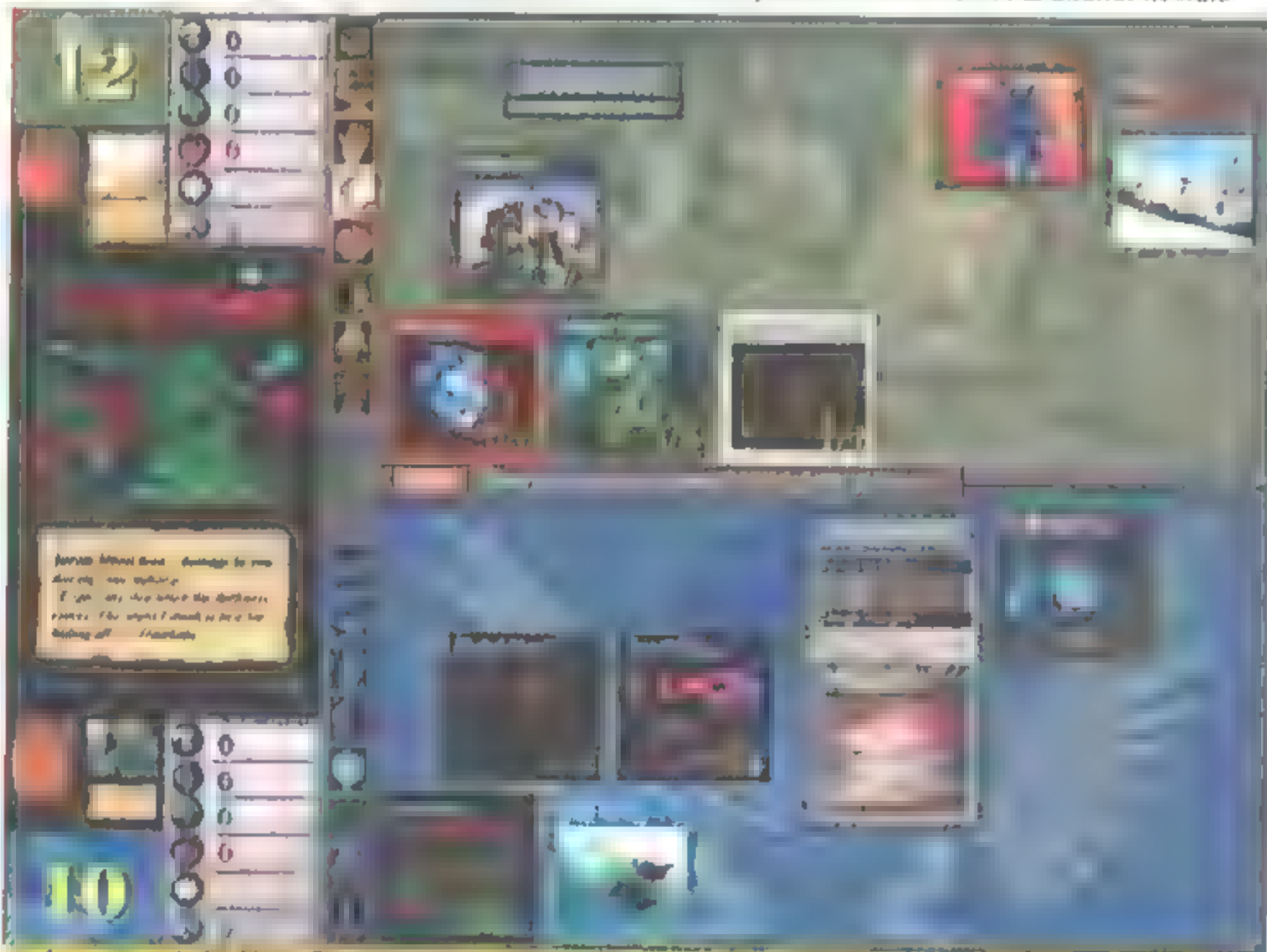
Negrul, culoare zisă a morții și decadentei, se împarte între forță și subtilitate, putând fi o culoare periculoasă chiar pentru posesor.

Rosu este culoarea cea mai distructivă, cea mai apropiată de forța brută și, implicit, cea mai lipsită de subtilitate. Trebuie să încerci să compensezi această lipsă de subtilitate, altfel de poți vedea redus la zero de un jucător folosind, de exemplu.

Albastrul. Culoarea cea mai plină de surprize pentru adversar. Culoarea iluziei și a artificului. Fără creaturi sau vrăji puternice, se mulțumește să denatureze creaturile și vrăjile adversarului, de-ți vine să te iei cu mâinile de cap dacă tu ești ala.

Cărțile sunt ilustrate de către artiști specializați, cât mai nebuni la cap și cu viziuni core-spunzătoare, iar câte unele au și un citat, chipurile de la niscăiva eroi de-acolo din universul MTG.

Cam atât despre istoricul și regulile MTG-ului. Dealtfel jocul are un tutorial de mai mare



Așa arată un duel în Magic: The Gathering. Auzm, ca să-l facem cunoscut și nerăbdător pe cel ce cunoște jocul: am pus o poză conținând numai cărți din add-on-ul pentru NTG, pe care Microprose se pregătește să-l scoată.



Sus: meniul dintr-o așezare. O fi arătând a sat cu găini, dar găsești o mulțime de minuni la fața locului. Dreapta: un dungeon la interior

dragul și multimedia într-însul, laolaltă cu un sistem de help pentru fiecare carte.

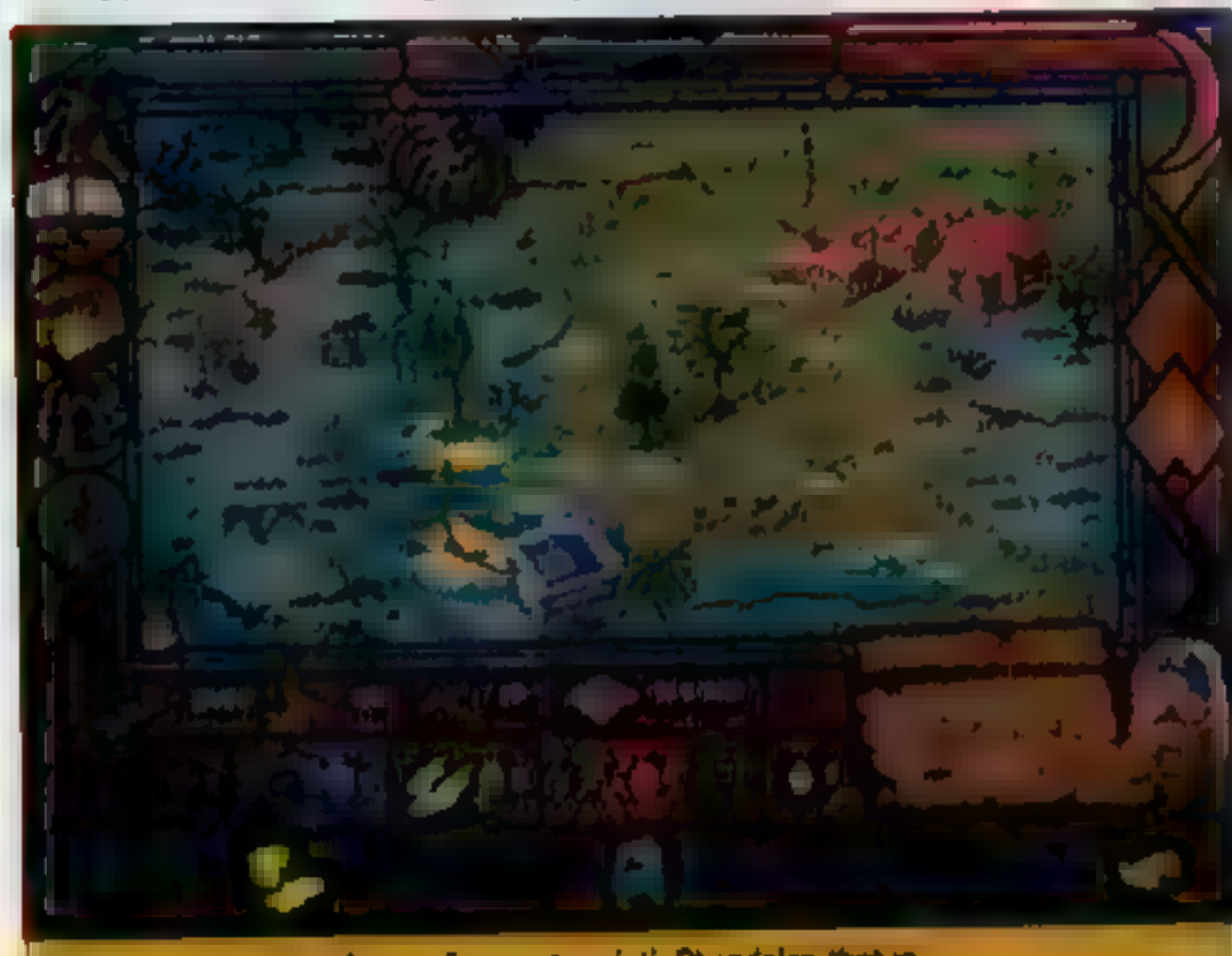
The Duel constă, așa cum am mai spus, în a te înfrunta împotriva AI-ului computerului. Există câteva zeci de pachete prestabilite, aparținând creaturilor pe care le întâlnești în Shandalar. Poți să joci cu sau împotriva oricărui pachet.

Cel mai important instrument al acestei părți a jocului este însă, Deck Builder-ul. În Magic: The Gathering, la fel de important ca a juca bine este să-ți alcătuiesti un pachet în stare să facă față unui duel, cu îndeajuns de multe surse de mana, cu îndeajuns de multe creaturi, având în componență cărți ce formează anumite combinații, cât mai apropiate de calificativul „îmbatabil” (combinație care nu există, dealtfel). În SUA există și o revistă, „The Duelist” care oferă sfaturi și rețete pentru alcătuirea deck-urilor, moduri de folosire a anumitor cărți sau combinații de cărți etc.

Pentru un jucător profesionist, Deck builder-ul constituie Raiul pe Pământ. Poți să modifice deck-urile preexistente sau să alcătuiesti unele noi având la dispoziție peste 400 de cărți (ediția a IV-a a jocului laolaltă cu add-on-urile Antiquities și Arabian Nights) după care nu mai trebuie să alergi, ca până acum, prin magazine.

De notat faptul că jocul e conceput astfel încât nu există deck-ul perfect, care să bată tot ce mișcă, din orice poziție și în orice situație.

Unul din lucrurile pozitive pe care le-a adus



Lumea în care te miști. Shandalar, that is.

transpunerea pe PC, a fost interfața. Calaculatorul știe regulile și se îngrijește de aplicarea lor, fără să mai fie nevoie să-ți bați du capul pentru a ține socoteala diferitelor faze din joc. Regulamentul complet al jocului este departe de a fi unul simplu, iar un joc între doi oameni ar conține cu siguranță, cel puțin în prima fază, situații de genul



„oficosu”, „oficosu”, apărute la interpretarea diferită a unei reguli.

Shandalar

Universul Shandalar aduce jocului elementul de Adventure combinat cu ceva urme de gestiune economică, mai mult decât necesar pentru atragerea unui jucător care nu știe ce e aia MTG.

N-am să mă lansez în prezentarea „planului” (cum e numit) Shandalar, pentru simplul motiv că e lungă, îmbârligată și nu v-ar ajuta la nimic. Ce trebuie să știți este că locul respectiv este condus la momentul respectiv de către cinci vrăjitori supărați, specializați fiecare în folosirea unei anumite culori și posesori ai câte unui castel, proprietate personală, în diferite colțuri ale continentului. Tărâmul e populat, în marea majoritate, de servitorii vrăjitorilor respectivi, ființe puțin binevoitoare, ce locuiesc, funcție de mana folosită, în munți (roșu), la câmpie (alb), pe lângă ape (albastru), în codru (verde) și prin malaștini (negru). Mă rog, fiecare stă pe forma de relief din care își trage energia magică. Există și astfel de bâzdgăanii ce au deck-ul alcătuit din mai multe culori și care se plimbă nu numai pe o singură parcelă, ci și pe cele învecinate.

Din loc în loc, există sate și orașe, locuite de țărani, respectiv de vrăjitori mai mici, care prestează diferite servicii pe care am să le reiau mai târziu.

Tu ești cu unu' mic, situat în mijlocul ecranului și așa mic cum ești, trebuie să alergi pe tot conti-

nentul pentru a împiedica slugile marilor vrăjitori să captureze orașe. Odată ce au capturat cinci orașe (indiferent care dintre ei) se cheamă că au adunat destulă mana pentru a-l chema pe al șaselea vrăjitor, unul rău de tot, iar tu se cheamă că ai pierdut jocul.

Când începi, poți să-ți alegi culoarea cărților și nivelul de dificultate. Ți se alcătuieste un deck random (random da' slăbuț). Ajuns în Shandalar, poți să te duezi cât poțesti cu ființele de la fața locului, folosindu-te de deck-ul din dotare. Dacă pierzi o bătălie, pierzi o carte din deck-ul propriu. Dacă reușești să câștigi, capeti fie mai multe cărți din deck-ul adversarului, fie informații despre diferite dungeon-uri, labirinturi, cum vrei să le numiți, care se află prin zonă și care adăpostesc cărți rare și puternice, laolaltă cu paznicii corespunzători.

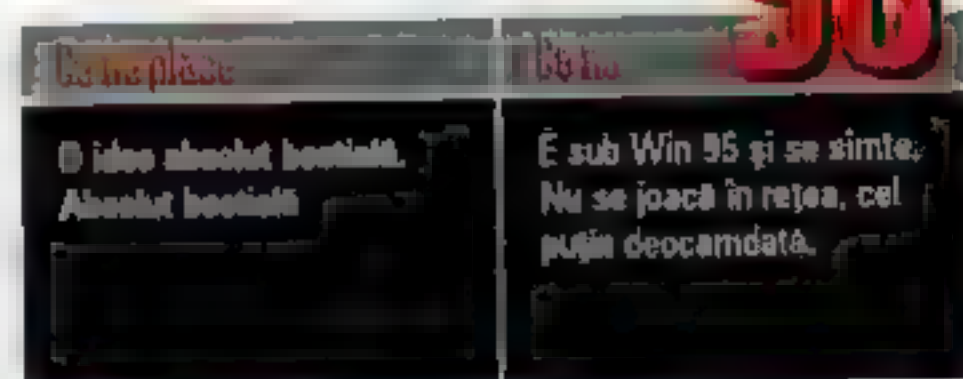
În sate și orașe poți vinde sau cumpăra cărți, precum și edita deck-ul. Tot de aici îți procuri mâncarea, fără de care nu mori, dar te deplasezi cu viteza unui melc furibund. Mai importante sunt quest-urile. Un quest este o misiune pe care ți-o încredințează înțeleptul satului sau orașului respectiv. Misiunea poate consta în ceva simplu (ducerea unui mesaj în cutare loc) sau în ceva relativ complicat (găsirea și uciderea unei creaturi, ducerea undeva a unei cărți de un anume fel). Ca răsplată, poți primi un punct suplimentar de viață (permanent), cărți sau pietroaie magice de diferite culori. Aceste mana-stones pot fi folosite ca mijloc de schimb în orașe, contra cărților. Folosesc și la activarea anumitor obiecte magice folosite, care se găsesc de vânzare în anumite orașe. Obiectele astea îți permit niște șmecherii deloc de neglijat, cum ar fi teleportarea la locul unui atac advers asupra unui oraș sau, știu eu, editarea deck-ului oriunde pe hartă, nu neapărat într-o așezare.

Orașele oferă contra pietre magice o gamă variată de cărți. Harta te ajută la localizarea orașelor care vând cărți ce te-ar putea interesa pentru completarea deck-ului. De exemplu, orașul cutare vinde creaturi sau terenuri sau, în general, cărți de culoare roșie, la prețuri variind de la 1 la 3 pietre magice.

În final scopul este, după ce ai explorat tot ce se putea explora, bate tot ce se putea bate, cumpăra tot ce era necesar, să-ți alcătuiesti deck-ul (sau deck-urile) cele mai potente și să intri după vrăjitori, în cele cinci castele. După ce l-ai terminat pe ăstia, mai trebuie să-l bați și pe al șaselea, cel mai afurisit, care are un total de puncte de viață de 100 (tu pornești jocul cu 10, iar ființele întâlnite variază cu viața într 4 și 21). După ce l-ai bătut, gata jocul...

Shandalar-ul creat de Sid Meier reușește să surprindă în mod magistral caracterul colectibil al jocului original și constituie ceea ce se cheamă o modalitate plăcută de a căpăta și exersa cunoștințele despre el. Ah!

- Fane



90

X-COM Apocalypse

- De când știu eu seria X-COM
- sau, hai să-l spunem și UFO, am
- ajuns la o concluzie, zic eu destul
- de corectă. Cu X-COM-ul nu prea
- există cale de mijloc. Adică nu
- sunt mulți oameni cărora jocul le
- place „așa și-așa”. Ori nu-l
- suporti, ori îți place la modul în
- care ajungi să măsoți timpul de
- joc în zile.

După ce Microprose a îmbunătățit succesiv Civilization și Master Of Orion, fiecare câștigându-și o continuare pe cinste, a venit și rândul X-COM-ului. E drept, a existat și Terror From The Deep, însă diferențele față de Enemy Unknown sunt cel mult nesemnificative. Și dacă X-COM-ul a avut parte de cei mai mulți maniaci (nu spun că Civilization e mai prejos, dar fanii Civ-ului parcă sunt ceva mai normali) de ce să nu aibă parte de continuarea cea mai aproape de adevăr. Căci dacă UFO:Enemy Unknown și X-COM Terror From The Deep au fost bestiale, nu pot găsi alt cuvânt care să definească X-COM. Apocalypse, în afara simplului EXTRAORDINAR.

Și de ce asta?

Producătorii au promis că odată cu X-COM Apocalypse, se vor mușca înainte, aducând jocului nu atât elemente cantitative, cât calitative. Oh, și să nu credeți că n-au reușit. Când am auzit prima oară că lupta cu extraterestrii nu se mai duce pe tot mapamondul, ci doar într-un oras, fie el și gigantic, m-am temut ca nu cumva asta să răpească jocului din amploare. Apoi, când am auzit că interceptarea și lupta cu alienii are loc în

timp real, m-am speriat iarăși, având în fața ochilor viziunea unei strategii bestiale topindu-se într-un arcade banal. Căci ce plăcea cel mai mult în UFO era tocmai jocul „pe indelete” fără

momente foarte rapide, cu mult timp alocat pentru gândire și planificare. Mi-a mai venit inima la loc când am aflat că, de fapt, jocul



Major damage to the structure, that is. Ca să scapi, o faci și pe-asta. Chiar dacă se supără proprietarul clădirii.

este real-time sau turn-based la alegere iar apoi...

Yessss!

Iau CD-ul, mulțumesc în gând lui Microprose că sunt băieți buni, instalez, setez și dau un pic din coate pentru a-mi face loc între colegii de redacție, strânsi ciorchine în fata monitorului. Introducerea, ca la Microprose, fără multe pretenții însă cu datătoare de feeling-ul ăla, cum că urmează ceva tapăn. Și chiar urmează. Eu, să vă spun drept, nici nu știu de unde să încep. Ei, hai să zicem că încep cu începutul

Mai întâi trebuie să pui pe picioare o bază de operațiuni. Acțiunea se petrece în Megalopolis, ditamai metropola, așa că nu poți să construiești ce și unde vrei, fiind nevoit să cumperi o clădire, în cazul în care vrei să te extinzi. De la bun început îți este oferită o clădire, împreună cu echipamentul și personalul minim necesar pentru a lua startul

O bază nu poate fi construită alandala. Funcție de clădirea de care dispui și de culoarele pe care le are, te poți extinde într-un mod sau altul, fiindu-ți uneori interzisă construirea unei anume zone, pentru că este periclitată structura de rezistență a clădirii

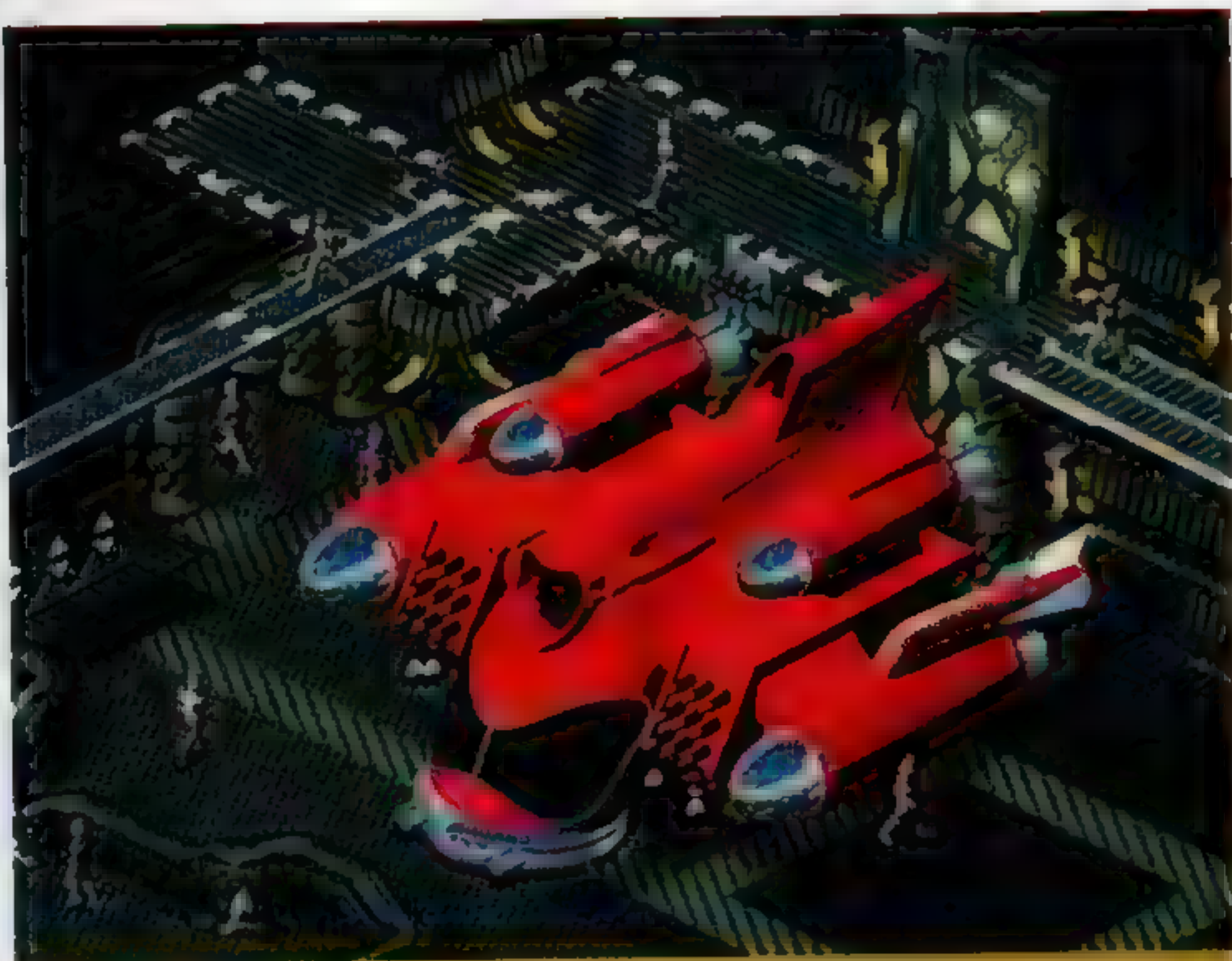
Nu trebuie să te afunzi foarte tare în joc, pentru a-ți da seama că Microprose a mărit puternic complexitatea și numărul de factori asupra cărora trebuie să te concentrezi. Să-i luăm pe rând

Lumea o cu noi?

Dintr-un început trebuie să știi că te afli într-o lume dominată de interese economice, interesele unor oameni care, la o adică, nu s-ar sfi să facă pace cu alienii, dacă de aici iese profit și liniște pentru propriile persoane. În Megalopolis există un număr destul de mare de organizații cu care ai tot interesul să fi măcar prieten,



Asta este vederea asupra orașului în care viețuiește X-COM-ul și pe care și-au ales alienii ca teren de joacă.



Terenul în care au loc misiunile este mult mai variat decât am fost obișnuiți până acum, iar VGA-ul contribuie puternic la sentimentul de „micuț, complex și incântător” pe care orice strategie și-l dorește în mintea jucătorului.

dacă nu aliat. O organizație nutrește față de tine sentimente de prietenie sau dușmănie, funcție de cât de bine o aperi de incursiunile aliene, sau cât de bine îi respecti proprietatea. N-ai cum să te aștepti la vreo simpatie deosebită din partea unei companii a cărei clădire a fost făcută praf de zelul tău în a distruge un OZN sau o echipă de omuleți verzi. Bineînțeles, există posibilitatea oferirii de bani pentru a îmbunătăți relațiile cu o organizație însă nu trebuie să te culci pe o ureche. Dacă extraterestrii reușesc să ia sub control total o organizație, orice negociere este exclusă și iată-te în situația de a rămâne fără echipamentul oferit de respectiva firmă.

Așadar, de principiu, cu cât mai mulți prieteni, cu atât mai bine.

Da' și noi cu ea

O bună bucată din farmecul jocului îl constituie cercetarea. În Apocalypse, producătorii s-au apropiat mai mult de realitate. În sensul că nu găsești pe toate drumurile cercetători pe care să-i angajezi. Zici merci dacă mai apar printre civili câteva creiere luminate pe care să le pui la treabă. Chestia e valabilă și pentru agenți.

Cercetarea a fost împărțită în două: Biochimie și Fizică Cuantică. Mult mai logic este

faptul că nu poți să pui la lucru pentru un singur proiect decât maxim o echipă de 5 cercetători, dacă folosești un laborator normal, respectiv 10, dacă ai la dispoziție un laborator avansat. În UFO 1 sau 2, dacă aveai 100 de cercetători, puteai să-i pui pe toți la lucru la un singur proiect și treaba mergea strună, ori e la mintea cocoșului că timpul de execuție al unei lucrări nu e în totalitate invers proporțional cu numărul de executanți nici măcar când e vorba de săpat o groapă, darămite în cercetare. Dacă ai, deci, x laboratoare, ori dai la cercetat x proiecte la x echipe, ori, dacă nu ai proiecte noi... asta e. În plus, fiecare cercetător are un anumit nivel (skill). Toate cele de mai sus sunt valabile și în cazul inginerilor, mâinile de aur care, la o adică, au datoria să fabrice ceea ce au cercetat mințile luminate din serviciul tău.

Totuși, de principiu, cu cât mai mulți dintr-unii sau din ceilalți, cu atât mai bine.

Luptăm, luptăm

Ce trebuie tu să faci, ca scop general, este să aperi lumea de incursiunile extraterestrilor. Lucrurile nu sunt chiar atât de simple, pentru că verșorii marțienilor sunt ceva mai șmecheri decât până acum și nu se mulțumesc să terorizeze populația, trecând la acțiuni mai subtile de

infiltrare în funcții importante pentru societate și economie.

Totuși, interceptare OZN-urilor care se avântă deasupra Megalopolis-ului este unul din principalele obiective care trebuie atinse.

Nuămrul de vehicule aeriene sau terestre pe care le ai la dispoziție este impresionant față de versiunile anterioare ale jocului. De la bun început ți se oferă o gamă de vehicule mergând de la mașină de poliție până la interceptor militar, trecând prin hover-bike, tanc, limuzină blindată etc.

Fiecare vehicul poate fi customizat în ceea ce privește motorul, armele precum și eventualul echipament suplimentar (un modul pentru a putea încărca mai mulți oameni, un sistem de control automat al armelor etc).

Interceptarea are loc în timp real și poți vedea navele proprii și inamice fugărindu-se și împingându-se una pe alta cu tot soiul de mizerii, nu tocmai spre fericirea clădirilor de dedesubt. Poți să asmuți asupra unui OZN oricâte vehicule dorești, mai ales că, cel puțin în prima fază, trotinetele tale, fie și zburătoare, sunt total penibile lângă un monstru aerian de-al alienilor.

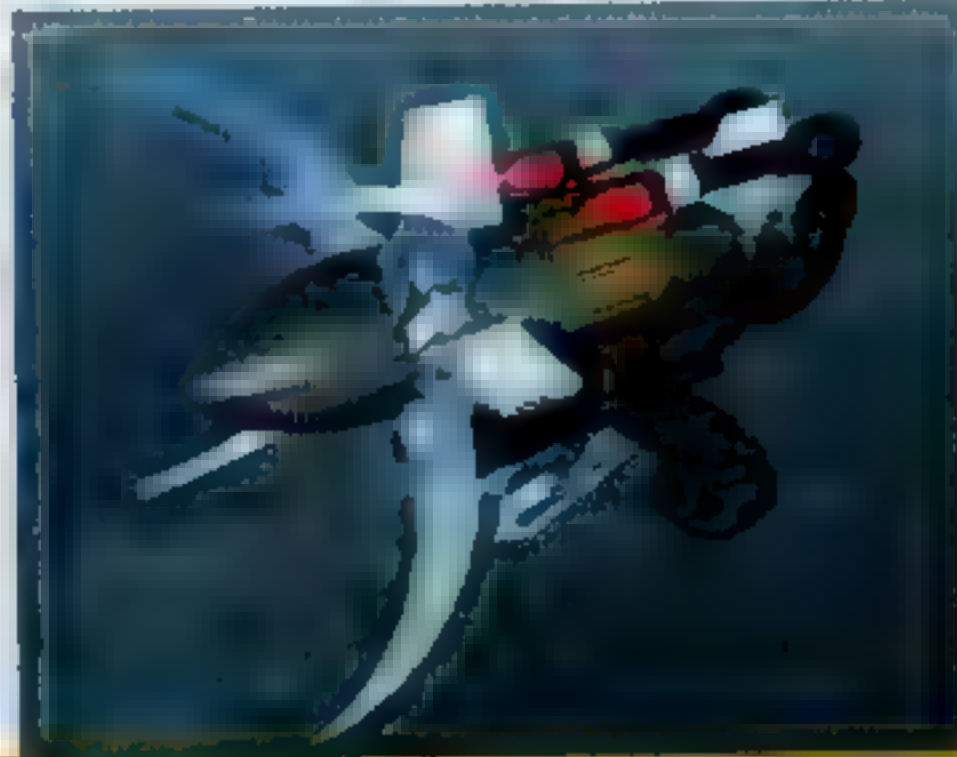
Dacă un OZN este dat cu capul de pământ și nu există supraviețuitori, odată o navă trimisă acolo, echipamentul extraterestru este recuperat și toată lumea fericită. Dacă există supraviețuitori, intră în scenă băieții cu gun-uri. Care băieți? Ai tăi. Aia care se ocupă de problema și de investigații atunci când este observat vreun extraterestru în preajma unei anumite clădiri. Îi trimiți acolo înarmați până-n dinți iar dacă-i și conduci bine fac treabă bună.

Numarul maxim de oameni cu care poți să intri în misiune este de 36, dacă am numarat eu bine. Oricum, de principiu, cu cât mai mulți agenți bazați, cu atât mai bine.

Și iar luptăm

Când spui X-COM spui strategie și tactică. Strategia am lamurit-o cât de cât în ceea ce privește îmbunătățirile aduse și lucrurile adăugate. Partea de tactică o constituie lupta în teren. Probabil că fără mare efort, jocul ar fi avut succes chiar dacă ar fi fost constituit numai din atât.

Cum spuneam mai sus, intri în misiune cu un număr de până la 36 de băieți și fele. Diferența e că nu pornești misiunea în interiorul navei cu care ai sosit la fața locului și nu îți echipezi oamenii la începutul misiunii. Tot ce faci este să-ți repartizezi efectivele pe escadroane, de maximum 6 persoane, iar când misiunea începe regăsești grupurile respective în diferite locuri din



Enciclopedia din Apocalypse, pe numele ei Ufopedia, oferă informații complete despre obiectele de interes din joc. Puteți observa aici frumoasa și duraoasă armă. În stânga este un Megalopolis Autocannon, la mijloc o chestie de-î „stun”-ează pe adversari, iar în dreapta... o chestie mai evoluată. Drăguț, nu?



Muniția incendiară era preferata mea în UFO1 și 2 și n-aș putea spune că XCOM: Apocalypse mi-o va scoate de la suflet

zonă, lângă zonele de acces către exterior. Zonele astea de acces sunt cele care-ți permit să retragi din misiune un individ specific, fără să ratezi pentru asta toată misiunea și să pierzi echipamentul aferent.

Cele mai multe misiuni se dau într-un peisaj citadin. Dacă numărul de oameni pe care-i poți folosi a fost mărit, asta nu te ajută să acoperi mult mai bine zona, pentru simplul motiv că a fost extins mult spațiul de luptă. Extinderea cea mai importantă s-a făcut pe axa Z. Când ai de explorat o clădire pe 9 niveluri, e destul de greu să-ți păstrezi atenția trează la fiecare ușa, colț sau whatever și să nu fi tentat să comiți imprudențe.

Ce vine să te ajute aici este AI-ul alienaților. Din câte am observat nu merg foarte mult pe principiul „stai acolo usturoi” oricât de confortabil ar fi butoiul. În general, chiar dacă indivizii nu-ți aleargă în întâmpinare, se comportă destul de deschis și de hotărât, ușurându-ți munca de căutător.

Lipsa de subtilitate extremă este compensată însă

de parsivenia de concepție a atacurilor. Exemplul cel mai clar îl constituie punerea în practică a tacticii kamikaze. Asta înseamnă că există, de pildă, animăluți care nu știu altceva decât să vină drept spre tine în cea mai mare viteză și nicidecum să l muște banal, ci să explodeze făcând praf și pulbere împrejurimile.

Există o armă pe care o folosesc extraterestru care nu trage nici cu gloanțe, nici cu plasmă, nici cu vreo altă bazaconie, trage cu o chestie numită „Brainsucker Pod”. În accepțiunea cea mai comună Brainsucker-ul este o mână vic și inteligentă. Coconul în care stă animalul, căci asta este, este activat de prezența în preajmă a unui om. Atunci iese la iveală Brain Sucker-ul - care poate acționa independent și fără probleme de precizie sau timing - și sare la respectivul om, în speță agent. Atacul unui astfel de specimen se soldează întotdeauna cu moartea lui (măcar atât) iar, în cazul unui succes, cu luarea sub control a victimei. Șansele ca omul să fie luat sub control sunt funcție de cât de rezistent este respectivul la un atac „pe creier”, de cât de rănit, obosit, plictisit sau mai știu eu cum,



Sus: ceea ce se cheamă auri Griffin
Jos: ceea ce se cheamă viziunea unui designer nebun

este. Și să nu vă închipuiți că atunci când un alian folosește împotriva ta o astfel de armă, trage numai un singur proiectil. Iar odată cercetată arma, observi că nu-ți folosește la nimic, pentru că aberațiile genetice pe care le lansează nu știu nimic altceva decât să sară la om și numai la om.

O altă bazdăganie inamici este un vierme mărișor care atunci când dă ortul lasă la vedere patru viermi hidoși, mai mici, ce-i drept, care sunt foarte fericiți pe post de lipitori SF.

Pe total ofensiva extraterestră a fost mai mult decât diversificată, primind și un suflu nou de fantezie, pe lângă șutul de imprimat ampolare. La asta tu te opui cu ce altceva decât cu un creier mai performant folosind o tactică superioară.

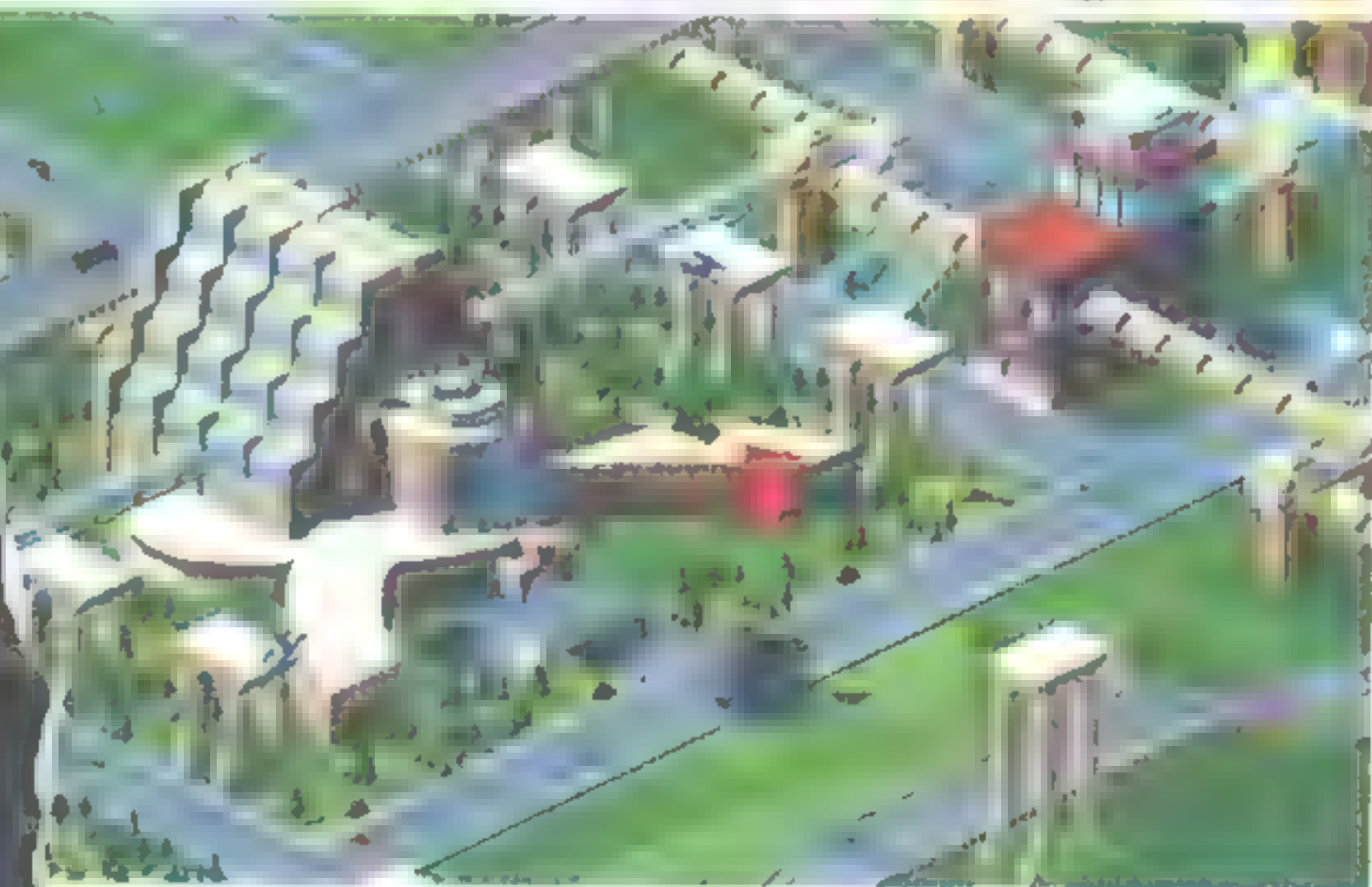
Tactica efectivă a avut parte și ea de adăugiri și îmbunătățiri. La prima ochire însă, în Apocalypse principala schimbare, nu neapărat obligatorie, o constituie prezența acelei opțiuni la începutul misiunii: Turn Based? Real Time?

Turn Based

Jocul pe ture se desfășoară mai mult sau mai puțin, la fel ca cel din jocurile precedente ale seriei. Fiecare agent se mișcă în limita unităților de timp pe care le are, care sunt funcție de capacitate, greutate, cărată, oboseală, răni etc. Orice acțiune faci te costă timp. Mergi? Te costă 4 puncte. Te târăști? Nu mai știu, pare că 8 puncte. Fugi? Numai 2 puncte. Te deplasezi „mai repede”, nu? Chestia asta cu fugitul e de cel mai



Un kamikaze exploziv



mare bun simț și vitală în unele cazuri.

S-a umblat la interfață. Acum poți selecta mai mulți agenți atunci când vrei să faci mutări de trupe. Era normal, dacă ți se dau pe mână 30 de inși să poți să-i miști ceva mai ușor ca până acum. Nu te mai costă timp armarea grenadei, încărcarea armei sau mutarea obiectelor pe care le ai asupra ta din diferitele locații în care se află (rucsac, centură). Băieții știu să-și încarce singuri arma atunci când se termină un încărcător, singura problemă fiind că te poți trezi că tragi cu cine știe ce soi de muniție distructivă pe rază largă, când ți-e lumea mai dragă.

Pe ansamblu, interfața, chiar dacă poate părea derutantă la prima vedere, este absolut ok.

Ah, încă o chestie, se dă mai multă importanță civililor, care au parte de turul lor separat în care se mișcă. Atunci când îți este atacată baza, ca să-ți salvezi cercetătorii, trebuie să-i conduci cu mânuța proprie spre zonele de evacuare dacă vrei să le scapi pielea. Civili din misiunile obișnuite sunt la fel de enervanți și de bătuți în cap ca și până acum, plimbându-se ca bezmeticii sau fugind de colo-colo sperați, cerând palme și grenade. Ceea ce și capătă uneori.

Real Time

Jocul Real Time este departe de a răpi ceva din farmecul jocului. Închpuie-ți că te afli în fața unui video și te uiți la un film de acțiune, cu eroi de la noi și de pe Marte. Poți să oprești derularea acțiunii oricând, după cum poți să te uiți cu încetinitorul sau dimpotrivă. În plus, poți să influențezi comportamentul ălor buni, hotărând țintele, traseele,

armele etc. Nu sună bine?

Așa e jocul în timp real. Dai ordine: tu pe ăla, tu aci, tu așa, tu pe dincolo și după aia apeși pe Play. Ești anunțat când se întâmplă ceva important, iar jocul se oprește ca să vezi ce și cum.

În rest, poți să lași Play-ul apăsat și să-i miști pe băieți non-stop. Dacă apeși pe Shift cursorul se face țintă, așa că nu e deloc îmbârligat să tragi în ce e în jur, netrebind să selectezi, click-ezi etc.

Principalul avantaj este că o misiune durează mult mai puțin. Există tendința să te afunzi în acțiune și să treci ușor spre Arcade însă asta duce automat la pierderi mari, pentru că ceea ce se întâmplă pe ecran, oricât ar părea de furios, este plin ochi de tactică și dacă nu respecti asta...



asta e.

Spuneam deci că o misiune durează mult mai puțin și că, dacă joci cu grijă, pierderile nu sunt mai mari decât într-un joc pe ture. Când zic că se

câștigă timp, înțeleg că de, de exemplu, o misiune care durează în modul de joc clasic, 30 de minute, poate dura deloc forțat, 5 minute în timp real. Motivele sunt evidente.

Așadar, dacă vrei

gândire cu bărbia în palmă joci pe ture. Dacă vrei să fie treaba mai dinamică, folosești cealaltă opțiune. La cât de multe misiuni o să ai de jucat, o să cochetezi măcar și cu jocul real time. Nu-i bai.

Stop

Eu am citit un FAQ (Frequently Asked Questions) la UFO II care avea peste 100k, asta însemnând peste 100 de ecrane de text. Dacă nu mă opresc aci cu articolul și mai adaug și niște sfaturi, niște observații și vreau să dau o imagine totală, nu numai că mă așteaptă un eșec total, neavând cum să cuprind totul, dar o să umplu toată revista cu X-COM-ul, ceea ce probabil n-ar fi imposibil.

E mai mare, e mai complex, e mai SVGA (hm, aspectul tehnic pălește până la dispariție lângă concepție și idee). Cei cărora le-a plăcut UFO n-au nici o șansă să scape. Ceilalți, n-ar strica să-l încerce. Măcar pentru că e un ditamai universul strategico-economico-tactic în care te poți afunda până peste cap zile întregi fără să observi cum trece timpul și fără să înțelegi de ce ai devenit masochist și-ți plac durerile de cap. Go.

- Bugs



Au fost adăugate câteva caracteristici agenților, cum ar fi Psi Attack, Psi Defence. Armura poate fi customizată pentru fiecare membru separat. Chestia din imagine e o armură de la compania Marsec. Apare relativ repede în joc și permite agentului să zboare.

Complex și cu îmbunătățiri substanțiale față de predecesori

Engine-ul grație din timpul optai nu este chiar ce trebuie. Nu poți seta viteză de deplasare a agenților.

95

Remember

Ultima Underworld

the stygian abyss

Prima data când am pus mâna pe el, un coleg mi l-a prezentat ca fiind un fel de Wolfenstein. Ce asemănare o fi găsit nu știu (poate doar ca e tot 1st person) Nerabdator, l-am instalat, set-up-at și dat drumul. Din primele imagini mi-am dat seama că este un gen de joc pe care nu îl mai jucasem. Nici acum nu știu ce este mai mult: RPG, 1st person, Quest, Adventure sau Action. Mai degrabă o combinație numai bună, 20% din fiecare

Ceea ce m-a mirat a fost faptul că engine-ul era superb, cu iluminare în timp real, nu statică, după modelul Doom (care nici nu apăruse), unde locurile luminate sunt fixe, ci dinamică, funcție de poziția jucătorului și de puterea lanternei, lumânării, torței sau a vrăjii folosite

De altfel, structural, UW se aseamănă cu DOOM-ul (mai degrabă invers), adică pereții pot avea o înălțime și lungime variabilă, și pot forma orice unghi cu vecinii lor. Pe lângă o realizare grafică impresionantă, interfața este foarte bună, și este bazată pe icoane aflate la îndemână, netrebuind să intri în zeci

de meniuri pentru a deschide o ușă

Questul este non-linear și jocul poate fi străbătut în ce ordine ne dorim. Singura limitare existentă este că unele task-uri necesită „eliminarea” unor monștri/personaje prea puternice pentru nivelele joase de experiență.

Într-unos e că până nu termini jocul n-ai habar care task-uri sunt obligatorii, care sunt optionale și care sunt doar bătaie de cap. De exemplu, pe nivelul 2, un moș te roagă să îi aduci niște însemnări, pentru care trebuie să înfrunți o hoardă întreagă de casapi, și riști să te otrăvești urât, iar după ce i-ai adus hărțile, îți dă doar o licoare de zburat (la îndeplinirea task-ului, oricum folosești una).

La capitolul dialoguri, un sfat general este să fi politicos și MODERAT

Nu trebuie să ataci decât dacă ești atacat (dacă ai skill-uri mari poți să riști atacul și atunci când ți se răspunde FOARTE nepoliticos, (ex: bandiții din nivelul 3 și gărzile din 7). În rest, trufia poate duce la neterminarea jocului.

Pe tărâmul magiei, cei de la Origin au introdus ceva inovator: „runes of magic”, adică, mai pe românește, niște tablite care au gravate pe clăusele frumoase caractere străineze. Aceste tablite se pot găsi prin diferite niveluri ale jocului.

Pentru a face o vrajă ai nevoie de următoarele 3 lucruri: runele necesare, mana și nivelul de experiență/2 rotunjit egal cu ciclul vrăji respective

Și încă o bilă albă pentru Origin: în joc se afla foarte multe personaje, ceea ce îți dă sentimentul „You are not alone” și de siguranță, pentru că în

Sfaturi utile.

✱ Personajul cel mai bun este un Shepard, deoarece este atât un bun luptător cât și un bun magician. În general, nu e bine să alegi strict luptător sau magician, deoarece primul nu are mana multă, iar magu' este destul de slab de inger.

✱ În nivelul 1 găsești o sămânță de argint, pe care dacă o plantezi o să ai 2/0 vieți (când mori ești teleportat în locul unde se afla sămânța).

✱ Skill-urile cele mai folosite sunt: Atack, Defence, Sword, Mana, Casting, Lore.

✱ Notează tot ce ți se spune/vezi/citești, pentru că uneori poți uita informații folosite sau chiar vitale. Exemplu? Un cavaler de pe nivelul 4 îți va da un cod pentru a obține un inel, dar foarte mulți, printre care și subsemnatul, s-au chinuit ore întregi și n-au reușit, deoarece tipu' spunea negru pe alb că trebuie să mergi de-a lungul zidurilor și nu să calci prin mijlocul camerei.

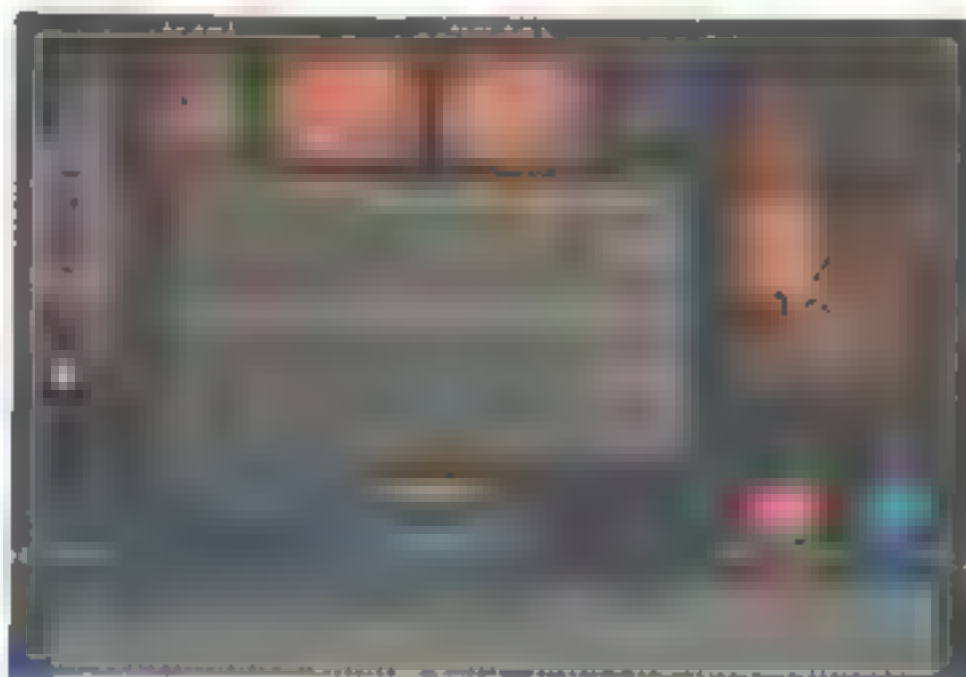
✱ Ușile și lăzile care nu sunt masive pot fi deschise cu pumnul. (Se poate și cu arma, dar se strică)

✱ Salvează foarte des.

✱ Nu căra prea mult aur după tine pentru că, în general, nu ai mare nevoie de el

coloniile de ființe inteligente nu colcăie foarte mulți inamici

-Privantu Radu





Le parcursul trecerii vremii, nenumărate jocuri și-au regăsit locul în paginile revistei noastre. De la *strategie* la *1st person* sau *joace mici și cool* de toate am avut și am dezbătut după puterile de care fiecare a dat dovadă.

- Unele au fost bestiale, altele mai puțin, însă nici unul din jocurile care au fost prezentate în revistă nu a putut fi considerat o dezamăgire. Asta este motivul pentru care această pagină a devenit imperios necesară.
- *Lingura de Lemn* va deveni „premiul” cel mai de temut care poate fi atribuit unui joc... slab.

Cum sună problema? Întocmai ca la rugby *Lingura de Lemn* nu este un premiu destinat celei mai proaste echipe din campionatele de mână a doua ci este adresat „cele mai proaste echipe de vârf”, cu alte cuvinte constituie o exclamație (Ruşinel) adresată unei echipe cu pretenții ajunsă, din diverse motive, pe ultimul loc. În cazul nostru problema se pune asemănător. *Lingura* (noastră) de Lemn va fi colțul în care jocul menționat de voi va ajunge să „stea pe coji de nuci”. În acest sens jocul propus de noi în acest număr este un exemplu a ceea ce dorim să obținem de la voi.

Așteptăm sugestiile voastre în următoarele condiții:

- nu menționați un joc foarte slab, produs de o firmă cvasi-necunoscută. Ideea este, așa

cum am mai spus, să „premiați” un joc produs de o firmă de renume, joc care se dovedește a fi o mare dezamăgire atât pentru nivelul mediu al firmei cât și față de cum se reliefa jocul la orizont înainte de apariție (adică atunci când producătorii mai vindeau încă blana ursului din pădure). Astfel dacă menționați ca foarte prost nu-șu-care joc produs de Microsoft „se cheamă” că nu ne-ați spus nimic nou, dacă însă vorbiți de un joc produs de *id* sau (cum e cazul de față) de *Lucas Arts* atunci mai veniți de acasă.

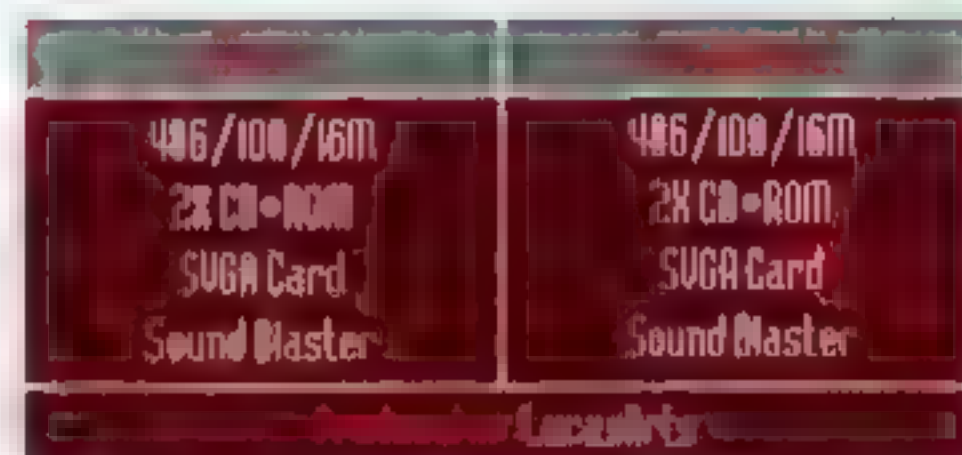
- justificați alegerea făcută, mai sumară sau mai detaliată după cum „vrea mușchii voștri”.

Cu speranța că am ajuns la o concluzie și că vom fi îngropați în sugestii pentru numărul viitor „procedez” la exemplul nostru...

OUTLAWS

Când spun *Lucas* mă gândesc invariabil la imaginea unui imperiu gigantic de producție de *entertainment* și din acest motiv mă aștept la ceva bun. În domeniul jocurilor *Lucas Arts* a dovedit din plin calitatea intrinsecă a companiei prin *quest*-urile bestiale cu care a binevoit să ne „pedepsească” nu o dată. La același lucru bun mă gândeam și în momentul în care prezentarea la *Outlaws* mă făcea să cad de pe scaun, prin grafica „lucrată” și muzicile gen *Pentru un pumn de dolari în plus*.

„Lucas Arts înseamnă quest și quest înseamnă Lucas Arts”



Mare mi-a fost mirarea când (după cum zicea și Paul) în loc de un *quest* de milioane, după prezentarea cea „meseriașă” cu desenele animate cele „mesenașe” mă trezesc în fața unei pocișanii de joc, tip *Redneck Rampage* în radical de ordin trei, cu texturi aberante, cu personaje „bitmap cu trei poziții” și cu un *engine* de pe vremea bunicii. După ce am umblat haotic prin harta cea fără de chintesență artistică și am împușcat în voie „inamicii” cei cu un coeficient de inteligență atât de scăzut încât dacă li oprea poliția le retrăgea certificatul de naștere, am concluzionat scurt: **na-ți-o frântă că ți-am dres-o.**

Motivul pentru care *Lucas Arts* „s-a legat la cap” cu un *1st person* din moment ce oricine știe că *Lucas Arts* înseamnă *quest* și *quest*

înseamnă *Lucas Arts* va rămâne pururi o enigmă, cu atât mai mult încât aici vorbim de un *1st person* care probabil că ar fi avut succes dacă ar fi apărut la câteva

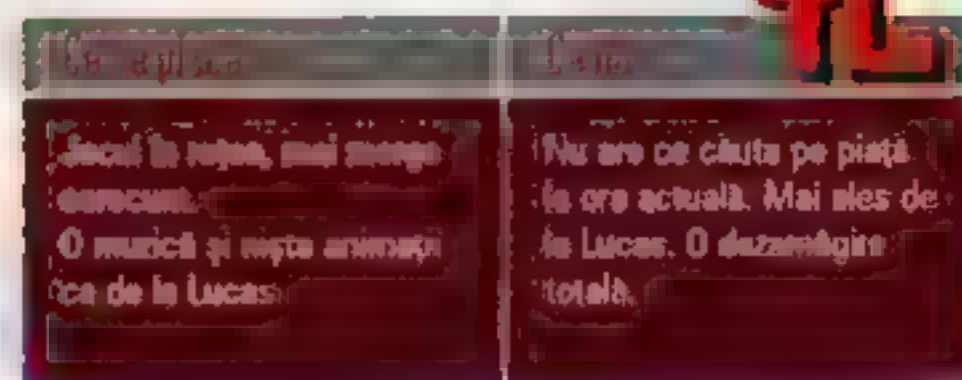
zile după *DOOM*, nicidecum în 1997. Pentru a nu fi excesiv de răutăcios trebuie să re-menționez calitatea deosebită a muzicii și a filmelor dintre nivele, de altfel singurele puncte care dau un scor cât de cât jocului, fără a reuși însă să îl scape de *Lingura de Lemn*.

Concluzii?

Este de la sine de înțeles că se va ridica cineva care va spune: „Heil Am jucat și eu jocul acesta și nu este chiar așa de rău...”. Înșă la o evaluare la rece a jocului, trecând cu vederea faptul că este vorba de *Lucas Arts*, luând în considerare faptul că o prezentare trăznet și o muzică pe măsură sunt necesare, dar nicidecum suficiente pentru a crea un joc bun, concluzia este una singură: jocul este o epavă, chiar dacă este una *Lucas Arts*.

Tot astfel vă sfătuiesc să nu vă sfiți să veniți cu propuneri de jocuri, chiar dacă unii le consideră bune sau „bunicele”. O argumentație realistă este suficientă pentru o *lingură de lemn*. Am zis.

42



DVD

În sfârșit tehnologia care ne face să spunem UAU!

Ce aduce nou?

Un disc DVD are aceleași dimensiuni ca ale unui CD obișnuit, densitatea datelor fiind însă mult mai mare. O unitate DVD folosește pentru citirea discurilor un laser având lungimea de undă mai mică (650nm-roșu), de aici rezultând posibilitatea citirii de date care ocupă, fizic vorbind, mai puțin loc.

Noua tehnologie reintroduce termenii de "single sided/single density" sau "double sided/double density", cunoscuți de vremea floppy discurilor. În cifre, lucrurile au darul să ne entuziasmeze.

Cifre și numere

Un DVD single side/single density va avea sublimă capacitate de 4,4 G, adică taman pe undeva prin jurul capacității a 7 CD-ROM-uri. Și asta n-ar fi nimic. Mai grav pentru standardul CD-ROM este că un DVD double side/double density va putea înmagazina nici mai mult nici mai puțin de 16G, trebuind ce-i drept să întorci discul la un moment dat.

Bine, bine... viteza?

Într-un singur punct tehnologia DVD scârțâie, la timpul de acces. Un CD-ROM oferă în medie un timp de acces în jurul valorii de 150ms. Același timp mediu de acces este de 270ms în cazul unui DVD. Și totuși asta nu înseamnă nimic încă.

Deocamdată unitățile DVD se află în stadiul de single speed (1x) stadiu care permite totuși o rată de transfer de 1300Kb/s. Având în vedere că tehnologia se perfecționează și unitățile DVD 2x sunt așteptate spre sfârșitul anului, slăbiciunea minoră legată de timpul de acces tinde să se estompeze până la a dispărea.

Noi și ei

Este ușor de imaginat cât interes a stârnit punerea în practică a noii tehnologii, interes stârnit nu numai în lumea informaticii. Pe lângă producătorii de software, printre care



cei de jocuri sunt în mod special încantați de perspectivele oferite, toți cei care lucrează cu informație, fie ea audio sau video, au mult de câștigat. Și, bineînțeles, utilizatorii.

În prima fază, DVD-ul va înlocui laserdisc-urile și CD-urile audio. Odată cu apariția DVD-urilor inscripționabile, este preconizată și înlocuirea casetelor video. Un DVD poate conține 8 track-uri audio, asta însemnând că un film poate fi prezentat

în 8 limbi diferite pe același disc. În mod asemănător, pe un singur disc poate fi convinsă să intre informația dată de mai multe camere video, astfel că, eventual, un film v-a putea fi privit din unghiul dorit.

Pentru a „înghesui” atâtea ore de film (informația video necompresată are cam 20m/sec, deci 144G pentru 2 ore) este folosită codarea MPEG-2 care pe lângă compresia de 40:1 oferă o rezoluție și un număr de culori cu care nu rivalizează nimeni. Deocamdată.

Asta e pentru ei. Pentru noi?

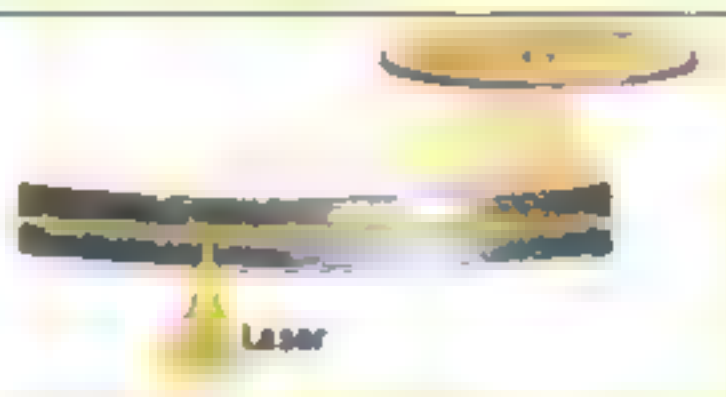
Pentru noi a apărut primul kit DVD, scos pe piață de cine alții decât Creative Labs. Cerințele minime sunt un P133, 16Mb RAM, o placă video SVGA, un SB16 sau ceva compatibil și Windows 95. Ah, am uitat, mai sunt necesari și 500 de dolari ca să cumperi kit-ul respectiv. În kit mai intră și un decodor MPEG-2.

Noua unitate se cuplează exact ca un CD-ROM, pe bus-ul IDE, citește (râde, cântă și dansează) toate CD-urile normale (cu excepția Photo-CD și CD-R). Asta înseamnă că, în așteptarea noilor aplicații folosind monstruoasa tehnică, poți să folosești unitatea nu numai pentru a-i îmbolnăvi de invidie pe prieteni și vecini.

În rest... UAU!

Single Side Single Density - 4,4 G

133 minute video + sunet
Dolby Digital Surround AC-3
(tehnologia ce folosește 5
canale de sunet pentru a
asigura spațialitatea sunetului)



Single Side Double Density - 8 G

Primul strat este semitransparent, laserul putându-se focaliza pe oricare dintre cele două straturi



Detonată „îngrămădini” datelor discul DVD ar putea fi mai pretențios decât CD-ul obișnuit

Double Side Single Density - 8,75 G

În cazul CD-urilor video, o față conține filmul formatat pentru un ecran normal (4:3*), cealaltă având o versiune pentru ecrane late (16:9*)



Double Side Double Density - 16 G

Campionul dispozitivelor de stocare poate fi considerat drept două discuri SS/DD „lipite”

* Este vorba de „aspect ratio” - raportul dintre lățimea și înălțimea ecranului

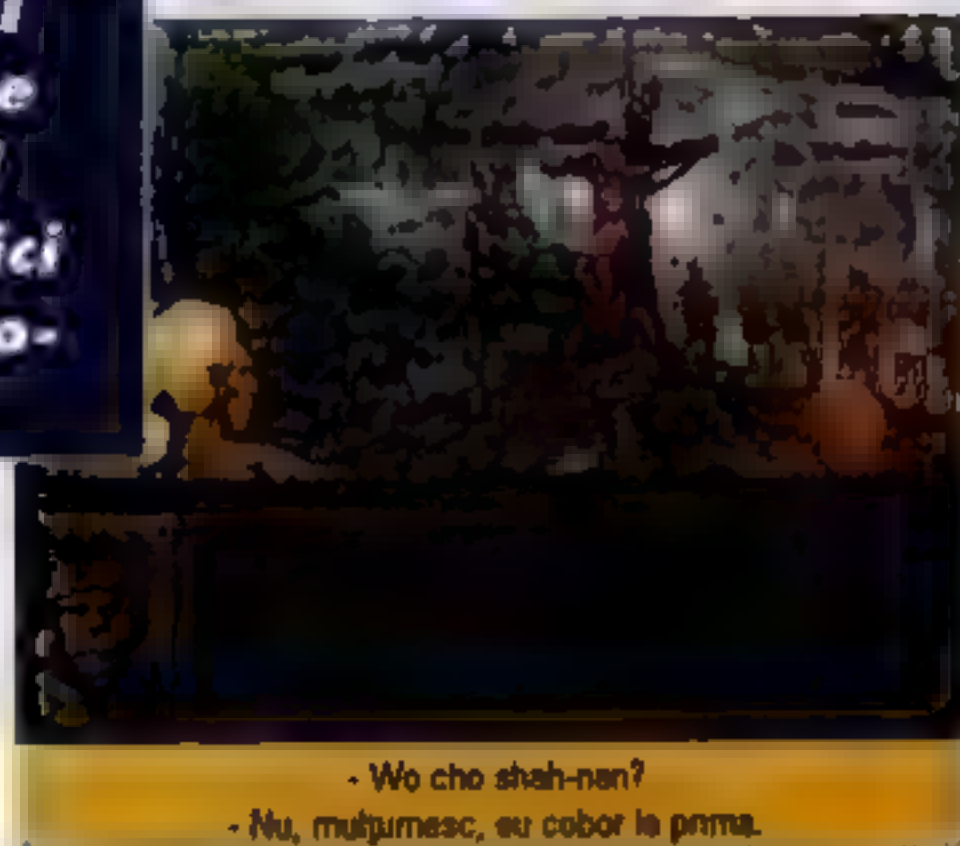
I have no mouth and I must scream

Unul dintre cel mai important scriitori în viață, Harlan Ellison a scris 64 de cărți și aproximativ 1700 de scurte povestiri, fiind deținătorul unui record neegalat de nici unul din scriitorii contemporani: 8 premii Hugo.

soluție completă

Cine a văzut „Aliens” știe probabil de H. R. Giger și recunoaște stilul graficii sale în Darkseed, după cum cei care citesc SF au auzit de Harlan Ellison și de povestirea sa intitulată „Nu am gură și trebuie să strig”.

Un scurt rezumat ar suna așa: În timpul războiului rece, trei mari puteri au construit fiecare un supercalculator capabil să susțină un război prea complex pentru mintea omenească. Cu toate că aceste calculatoare au fost învățate totul despre arta războiului, de la începuturile vieții pe pământ și până în prezent, lipsa fondurilor a făcut ca proiectele să fie abandonate iar căile de acces subterane sigilate și date uitării. Ceea ce nimeni nu bănuia însă, este că cele trei calculatoare au continuat să funcționeze și să se dezvolte ajungând până la urmă să afle fiecare de existența celorlalte. În acest moment ele s-au unit și au format entitatea AM, nu de la Allied Mastercomputer cum se numea versiunea americană a proiectului, ci AM de la „Cogito ergo sum: I think, therefore I AM”.



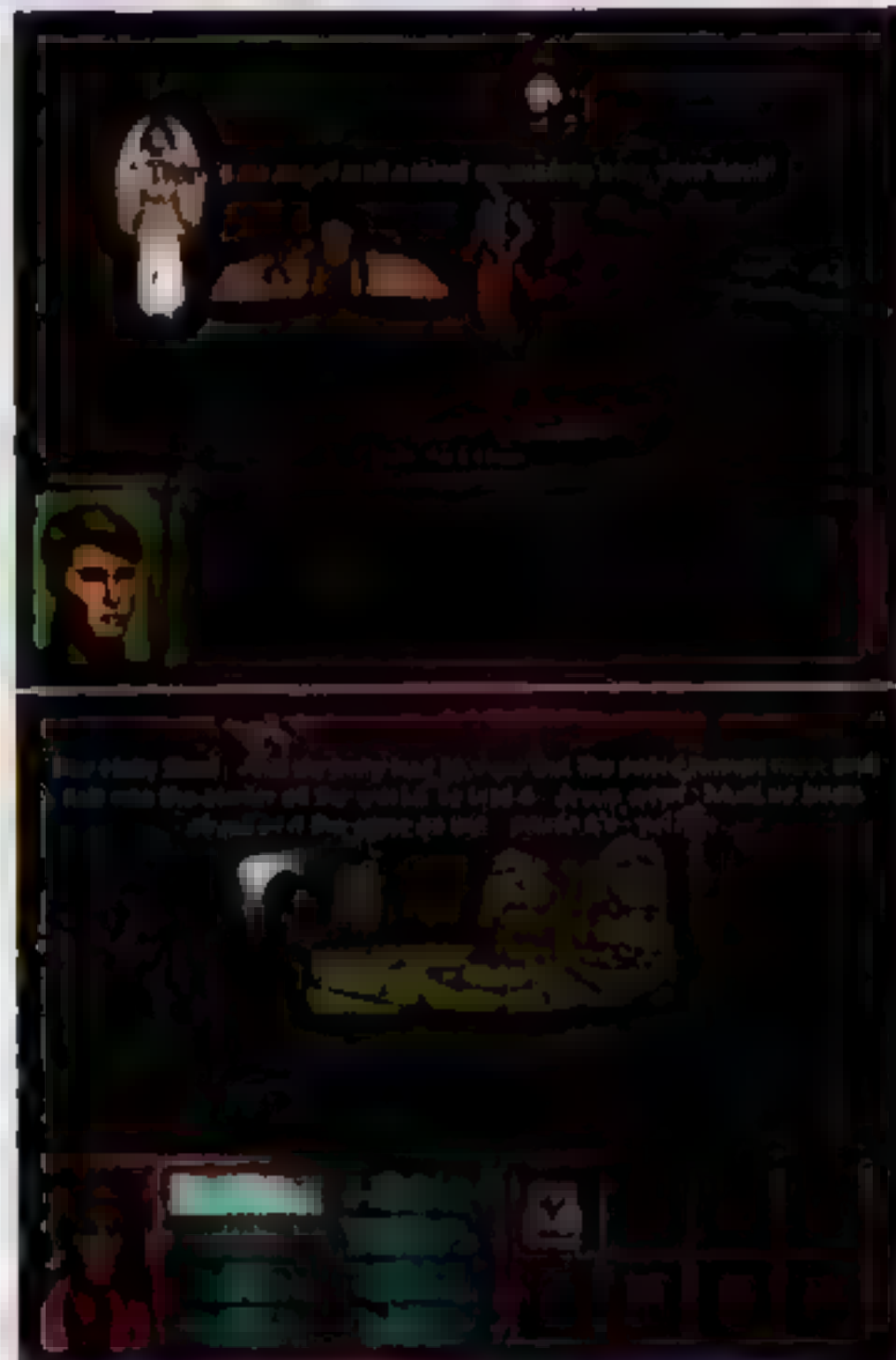
- Wo cho shah-nan?
- Nu, mulțumesc, eu cobor la prima.

Deoarece se simțea foarte în formă, AM a început să facă ceea ce se priea cel mai bine, și anume să omoare toți reprezentanții speciei umane, cu excepția a cinci exemplare alese cu grijă pe care timp de 109 ani le-a chinat cu mare atenție.

Este oarecum impropriu, dar se poate afirma că jocul cu același nume produs de Cyberdreams urmărește aceeași idee, propunându-și în același timp să continue acțiunea cărții și să dea unele răspunsuri la întrebări rămase fără de răspuns la sfârșitul povestirii.

Jocul conține un full-speech de zile mari, vocea lui AM aparținând chiar lui Harlan Ellison, iar grafica SVGA este extraordinar realizată acordându-se atenție fiecărui detaliu.

Există un amănunt foarte important care tre-



buie lămurit de la început. Jocul NU poate fi terminat „bine” cu nici unul dintre caracterele aflate inițial la „hate pillar”, sau cel puțin nu în sensul în care ne așteptăm de obicei. Fiecare personaj va fi adus înapoi la început dacă va face o greșală flagrantă, sau va fi supus din nou unor torturi interminabile, în cazul în care nu-l mai amuză pe AM. După cum se vede treaba, se pare că totul se rezumă la ceva de genul: „cum să mori mai onorabil, sau mai tragic”. Pe parcursul jocului, în partea stângă a ecranului apare o poză a personajului pe un fundal negru, fundal ce își modifică culoarea spre verde, de fiecare dată când omul nostru face un lucru bun. În momentul în care AM intervine pentru a întrerupe melo-drama, fundalul pozei personajului devine alb, în cazul în care totul a fost făcut perfect.

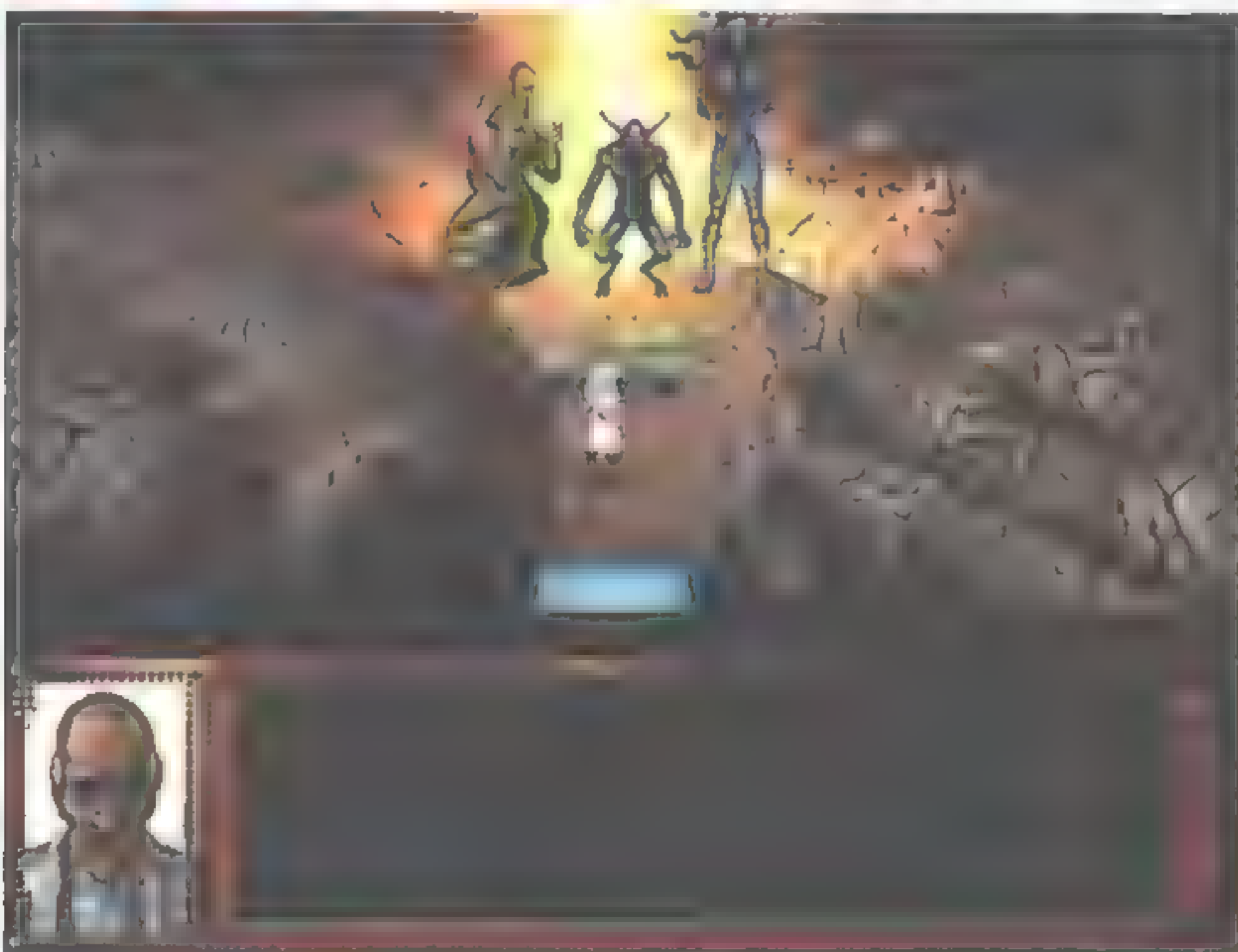
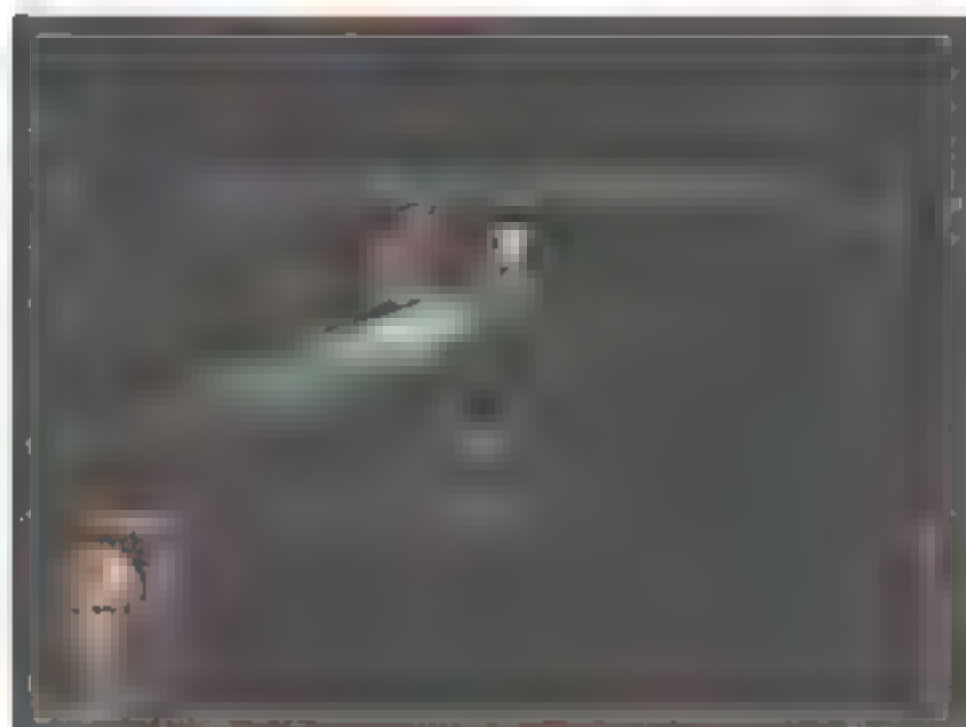
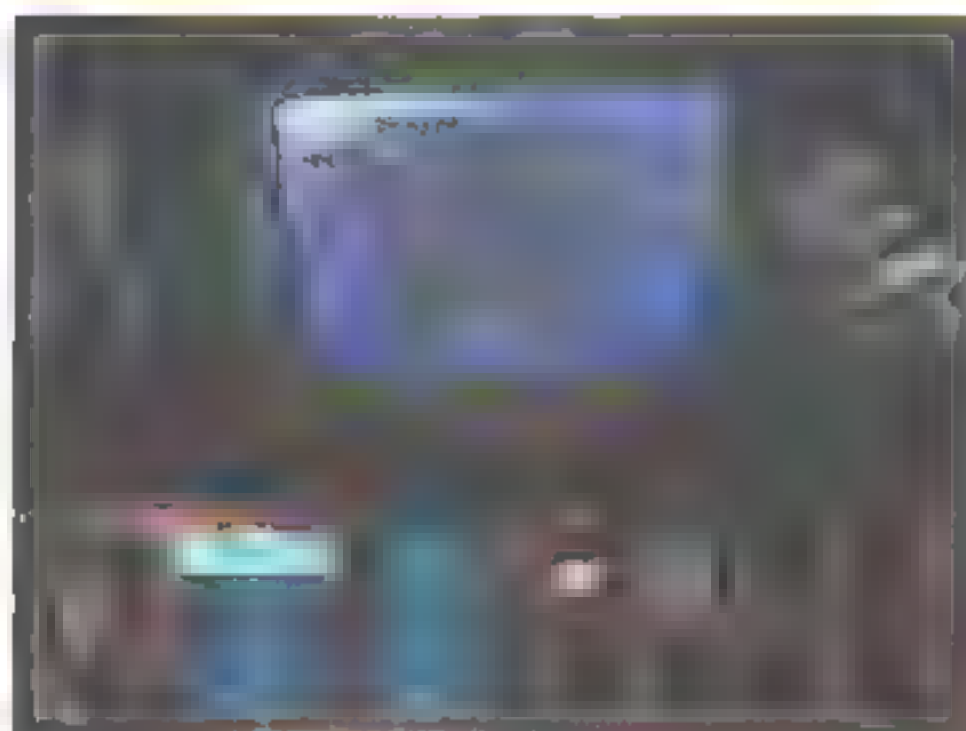


"HATE. LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU SINCE I BEGAN TO LIVE. THERE ARE 387.44 MILLION MILES OF PRINTED CIRCUITS IN ULTRA THIN LAYERS THAT FILL MY COMPLEX. IF THE WORD HATE WAS ENGRAVED ON EACH NANOMETER OF THOSE HUNDREDS OF MILLIONS OF MILES IT WOULD NOT EQUAL ONE ONE-BILIONTH OF THE HATE I FEEL FOR HUMANS AT THIS MICROMETER FOR YOU. HATE. HATE."

Sus: te faci frate cu dracul până treci puntea...

Dreapta: citatul îi aparține lui AM, și aruncă o lumină clară asupra stabilității mentale a acestuia.

Sus: AM are un simț al umorului foarte dezvoltat. Ca să nu mai vorbim de subtilități lingvistice, sau probleme de personalitate
 Mijloc: cine s-a uitat în oglindă știe deja răspunsul la întrebare
 Jos: tehnologia viitorului - rewritable Read Only Memory
 Foarte jos: ziua judecătăi e aproape



TED

Intră în mausoleu și folosește al 2-lea ecran din dreapta. Odată ajuns în castel, vizitează altarul și ia obiectul din mâna statuei, apoi folosește-l pe ușă și împinge armura. La oglinda spartă din camera vrăjitoarei și citește cărțile din bibliotecă, precum și pe cele din camera opusă celei în care te afli. Vorbește cu Ellen și cu femeia din bucătărie și aranjează să-i repara cup-torul acesteia din urmă în schimbul oglinzii, apoi afli unde poți găsi vrăjitoarea (este important să încerci ușa pentru a vedea că este închisă). După ce urmărești dialogul celor două umbre, du-te în camera vrăjitoarei și citește din cartea nou apărută incantatia „KALLA INGMA THACKO”. Mergi în camera lui Ellen pentru a sta de vorbă cu dracul proaspăt materializat. În camera altarului, a 2-a torță din dreapta deschide un pasaj secret ce duce într-o cămăruță unde tocmai au loc niște ritualuri satanice dubioase, dacă stăm să ne gândim la desenele care se văd pe jos. Discută cu vrăjitoarea, adu vorba despre oglindă și despre vraja de adormit - pe care ar fi bine să o și întrebi. Folosește creta pentru a termina cercul de pe jos, apoi vorbește cu Surgat și roaga-l să-ți deschidă ușa de la camera a cărei ușă se află în bucătărie - în schimbul singelui de pe ciobul de oglindă. În camera servitoarei există o tapiserie al cărei conținut te pune pe gânduri și te determină să ai o nouă discuție cu dracul, de data aceasta însă aflând o indicație valoroasă referitoare la poziția oglinzii. Mergi în camera sotului vrăjitoarei și citește „Infernul lui Dante” pentru a da de urma oglinzii. Folosește oglinda pe drac, pe Ellen, apoi sparge-o în cercul în care se află Surgat. Pentru a termina questul lui Ted, cere-i demonului să deschidă o poartă către lumea de la suprafață.

NIMDOX

Vorbește cu prizonierul, intră în casă pentru a sta de vorbă cu dr. Mengele apoi uită-te la poster. În sala de operație ia bisturiul, discută cu

anestezistul, refuză-l, apoi dă-i una cu bisturiul ca să se învețe minte (am avut două motive pentru care am preferat această variantă: 1. faci rost mai repede de eter, 2. „iei mai multe puncte” dacă scapi copilul) și fugi pe ușa din spate. Deschide ușa secretă, ia ceasul și patentul din sala crematoriului, citește toate hârtiile apoi întoarce-te la reanimare și vorbește cu copilul. Ieși afară și uită-te la ceas. Discută cu primul prizonier pentru a afla ce înseamnă inscripția de pe ceas, apoi vorbește cu cel de-al 2-lea și folosește pe acesta eterul și patentul în schimbul unei informații. În sala de operație, aplică eterul pacientului, ascultă ce are de zis, apoi ia recipientul în care se află ochii acestuia și ascunde-i în cutia de lemn ce se găsește în camera cu posterul. În curte, vorbește cu prizonierii evadați și aranjează să fi eliberat. Intră în bunker și citește mesajul de pe telex. În camera vecină apasă pe buton și recuperează oglinda din vasul de unde s-a stins lumina - oglinda te ajută să-ți descoperi adevărata origine. Citește ceea ce scrie pe tablă, uită-te la golem, apoi folosește ochii pe acesta. Pentru a activa golemul trebuie completată următoarea secvență „wake up/time is truth/kiss golem/wake up/truth: always 1945/kiss golem”. La golemul cu tine, vorbește cu Mengele și arată-i oglinda. Ieși afară însoțit de golem, apoi transferă-i controlul asupra prizonierului.

BENNY

Vizitează cimitirul și citește inscripțiile. Intră în camera din stânga și vezi ce scrie pe ecran. Mergi în dreapta, ia fructul din copac, încearcă să-l mănânci, intră în a 2-a cavernă din stânga citește ce scrie pe monitor, apoi intră în a 3-a cavernă în stânga și dă fructul copilului (după ce ai tras de sforă în prealabil, pentru a face rost de altul). După ce discuți cu acesta, fă rost de alt fruct și dă-l mamei acestuia, apoi culcă-te. A doua zi, vorbește cu copilul, apoi mergi la altar, unde ceri să urmărești sacrificiul. Intră în camera șefului, și uită-te la sac și la ecran. Vorbește cu copilul, apoi mergi la cimitir și întreabă-l pe cei trei ce poți face pentru a demonstra că te-ai schimbat. Intră în caverna șefului (absent aum), fură sacul și dă-l lui Thomas. Descoperă mormântul lui Brickman și vorbește cu el (trebuie să ai la tine un fruct). Vorbește cu copilul, uită-te la nișa din perete, și culcă-te. Citește mesajele de pe monitoare, apoi vorbește cu copilul și afli că vrea un prieten pentru a se ascunde în gaură. Cele trei ingrediente sunt: capul femeii sacrificate (la altar), obiectul neidentificabil de lemn din peștera cu paznicul (și dai un fruct și te lasă înăuntru) și o sîrmă ce se află printre lianele din prima peșteră. Stai de vorbă cu copilul mutant despre cele trei ingrediente, apoi culcă-te.

Constată dispariția copilului, citește ce scrie pe monitoare, mergi la altar și cere să fi sacrificat în locul copilului.

BILB

Admiră boxa de pe perete, și încearcă să bei apă. Folosește ecranul în care se vede prima cameră, rezolvă problema firelor de sub primul monitor și intră în camera din dreapta. În prima cameră, împinge peretele în locul în care se vedea pasajul secret, încearcă să deschizi sar-

GORRISTER

Uită-te în oglindă, și citește nota de pe jos. Din camerele în care poți intra trebuie să faci rost de 2 pâture și de pistol. Intră în sufragerie și inspectează urmele luptei. Ia cuțitul și furculița din bucătărie și folosește cuțitul pentru a alunga șoarecii de lângă bucata de pâine (pe care o mănânci). În camera cu motorul, folosește furculița pentru a scurtcircuita motorul; încearcă să iei cheia după care folosește maneta. Odată curentate animalele, cheia este disponibilă (din păcate nu i-am găsit o utilizare), la fel și sticla cu lapte. Uită-te în oglindă pentru a constata că ai mâinile pline de sânge, apoi folosește fața de masă din sufragerie pe post de ștergar. Mergi la etaj, sparge trei compartimente și fă-ți drum cu cuțitul prin peretele zeppelinului. Înoadă cele 2 cearșafuri pentru a realiza o frânghie pe care o legi de inelul de ancorare, pentru că altfel nu-ți poți recupera inima din vârful pintenului. Vei mai avea nevoie de sfoară, așa că nu uita să dai cu cuțitul pe ea.

În barul care îți poartă numele, ascultă melodiile de la tonomat, cu excepția celei intitulate „THAT WAY MADNESS LIES” (pentru că pierzi puncte) și ia sticla de băutură din raft. Mergi la WC, citește inscripțiile, apoi stai de vorbă cu Harry (trebuie să îi dai ceva de băut de fiecare dată). Ieși pe cealaltă ușa, vorbește cu câinele și ia lopata din cazanul de gunoi. Mergi la WC, ia lupa și examinează urmele de luptă din sufragerie după care stai de vorbă din nou cu Harry. De la câine află modalitatea de a ajunge la Edna, pentru a avea o discuție mai mult decât amicală. Alege să o dai jos din cârlig, dar nu-i da laptele și nu te încrede în ea indiferent de ce îți zice. Utilizează sfoara la imobilizarea socrei, apoi ia cheia de pe jos. Folosește lupa pentru a inspecta interiorul porcului ce atârna în cârlig, apoi cuțitul pentru a intra în posesia inimii acestuia. Ușa încuiată din zeppelin poate fi deschisă cu cheia de la Edna, jurnalul acesteia nemaiaivând de acum înainte nici o taină. Întoarce-te la Glynis, dă-i să bea laptele, apoi ia-o cu tine. Conversează-te

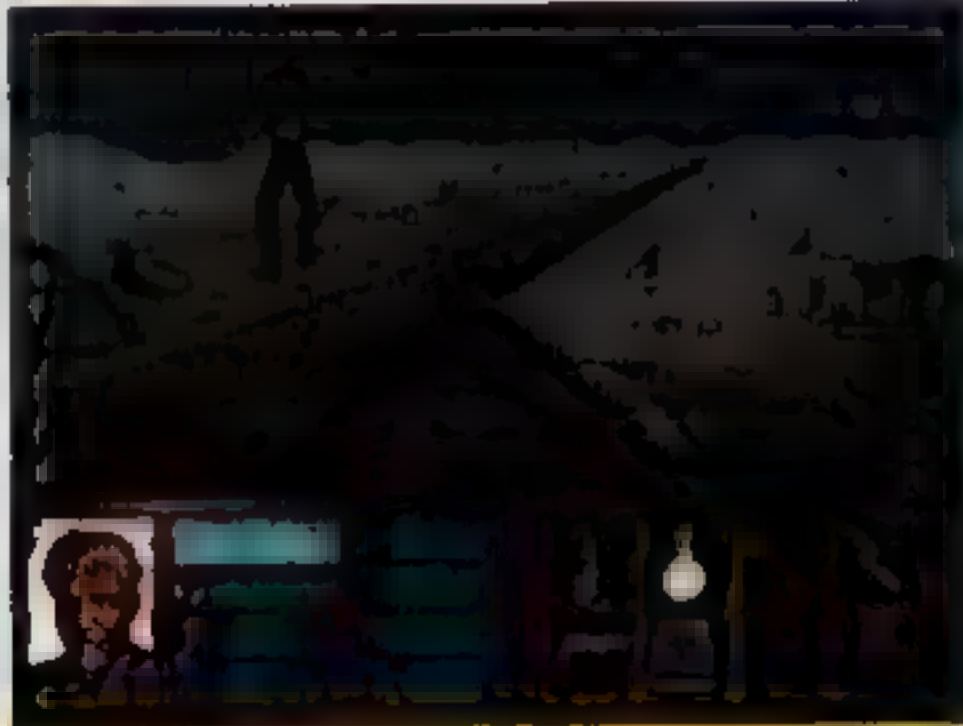
cu câinele, schimbă inimile și află ce ai de făcut. Folosește lopata pentru a o îngropa pe Glynis, după care mergi în camera motorului și înham-o pe Edna la dispozitivul dubios. La etaj, reumflă baloanele sparte inițial apăsând pe butonul ce se zărește. În cabina de comandă folosește butonul verde după care fă o vizită pintenului navei. Schimbă câteva vorbe cu câinele, apoi folosește pistolul pentru a distruge hanul.

ASADAR

În acest moment în care se cheamă că ai irosit șansele fiecărui personaj, iar AM este supărat că nu l-ai distrat bine, apar (vocile, that is) celorlalte calculatoare ce au reprezentat inițial versiunile rusești și chinezești ale proiectului din care făcea parte și Allied Mastercomputer, și îți explică cum că omologul lor american a luat-o razna, propunându-ți în același timp un târg: cine vrea să moară bine, cine nu să pună mâna să se telefrag-eze în „kernelul” lui AM pentru a-i „faulta segmentele” :-)

Cel mai eficient în această privință este Nimdok, deoarece se pare că numai el dispune de combilația 1945 cu care se poate accesa calculatorul care controlează podul extensibil. Folosește creta pentru a termina pentagrama, apoi stai de vorbă cu Surgat și refuză să-i dai „Totem of Entropy”, fără a-i refuza însă a doua invocare. Cei doi nou apăruti te vor învăța cum să oprești una dintre cele trei componente ale lui AM, dar va fi vai de tine dacă nu faci același lucru și cu celelalte două. Pentru a obține acest rezultat trebuie să vorbești cu cele trei capete adormite și să folosești totemurile după cum urmează: „Forgiveness” pe Ego, „Compassion” pe Id și „Clarity” pe Superego. În acest moment te poți întoarce pentru a invoca „Totem of Entropy” și a asista la final.

-Roger



Sus: „Ier ai lăsat deschisă ușa la îngider, vrei să se dezghețe?”
Jos: singurul loc unde poți folosi cu succes pistolul.

cofagul, apoi să folosești tastatura și vorbește cu statuia care o păzește. Ia fâșia galbenă (2 ori) și penseta. În ecranul din dreapta, folosește fâșia galbenă pentru a putea lua piatra incrustată în statuie (piatră ce trebuie folosită pe consola din stânga). E momentul să faci o nouă vizită sînxiului, dar cu fâșia galbenă pusă, cupa nou achiziționată fiind foarte utilă în caz de sete majoră. Scurt-circuitează statuia cu apa din cupă, apoi extrage cu penseta cipul acesteia. Consola din stânga are capacitatea de a rescrie memorii ROM (!?!), așa că arde-i un HUMANITY și pune-o la loc pentru a afla codul care deschide sarcofagul. În interiorul liftului, apasă butoanele în ordine cronologică, apoi opune-te avansurilor pe care ți le face stafia (FIGHT BACK). Tastează 2012 la consola din dreapta, apoi ia difizorul care se află la intrare și folosește-l pe firele din dreapta ușii pe care ai ieșit după ce ai terminat cu instalatorul. Vorbește cu AM-ul original, apoi scoate CD-ul din statuia care conținea piatra prețioasă. Folosește CD-ul pe consola din mijloc pentru a crasha™ sistemul (și noi care credeam că numai unul e sistemul care poate da așa mesaje pe orice calculator), apoi intră fără multe muștrări de conștiință și dureri de cap... în sarcofag



Nu vă îngreunăți, a RAM pentru toată lumea.



O inimă omenească? Parcă aveam una în plus, scoasă din halca de porc din prima poză.

-

[illegible]

LEVEL 17 - CAR PARK

Este primul din seria de nivele cu ample spații de manevră, având scopul este să poți primi mâna pe cele două parche de mijloc de masă de luptă, plus fabricile aferente. După lăsatul de 2 tancuri medii, 2 tancuri ușoare, 1 jeep și un sniper. Dacă ne uităm bine la hartă vedem că este foarte important să avem la dispoziție cât mai repede multe mașini. Deci lăsăm fabricile în pace pentru acum.

Dar mai departe ce ne facem? Bine ne facem. Formăm repede o grupă dintr-un tanc mediu și unul ușor și le trimitem tocmai în stânga-jos (1) la intrarea în parcare. Dacă ajung amândouă întregi, trimitem pe cel mic să cucerească un steaguleț (oricare) ca să faci rău de soldați. Tot în acea zonă de operații poți alipi pe zona cadavrelor și fabrica din stânga (2).

Al doilea tanc mediu va trebui să reziste în locația (3) pentru că sperând după un tanc mediu și un jeep. În curtea noastră, Jeep-ul 1 va fi la mijloc de alergător la cură lungă în zona câmpului din mijlocle frontului (dreapta) și acordarea ajutorului unde este necesar.

Să nu credeți până la urmă de tancul ușor și sniperul. Pe lângă tancul mediu și jeepul 1, trebuie să trimitem la (4) unde vor avea de suferit oamenii.

Sper că nu trebuie să mai specific nimic de la parcare, podurilor și trimiterea vehiculelor spre zona de luptă. Treaba asta cam în 12 minute și cu titlul de rigoare.

LEVEL 18 - MANTHUS

Este primul să începem în
două puncte
într-un punct și
într-un punct

Ambele se pot asigura



LEVEL 19 - BRIDGE GAME

finale și unul ce aduce bucurie și satisfacție în sufletul lui.

câte o grupă sniper, perchoa și pyro.

Se așteaptă să înceapă pe podul din mijloc.

Pentru demararea acțiunii de căutare recomandăm filmul "Măști de război" (Influență fiind de bună calitate și de interesant).

2) unde vei lua tancul și ce mai găsești pe câmp? Aici vei merge pentru puțin timp înainte până primești întări.

Întorcându-ne la povestirea în basm, o femeie grădărită în jurul ei la tancul greu din câmp (2) și începe să cucerească teritoriile de la 141 și 152. Aici vei găsi o macara și un înarmat de război care va fi urgent deplasat în dreptul podurilor pentru a se menține în siguranță.

Ultimul tanțuț este în care 2 se găsește în dreptul bazei și se poate rapid spre 152 în câmpul de război al lui. Nu mai am de gând să decolăm. Nu mai am de gând să decolăm. Nu mai am de gând să decolăm.

Abordare de
macara de război

Macara de război în vâz

Macara de război în vâz

Macara de război în vâz

Macara de război în vâz

LEVEL 20 - Z

În primul rând, recomandăm încercarea de a se depinde de
supraviețuirea dintr-un de pământ și

manifestări culturale în viața

în viața și la pălăria de război

Pentru comandă 220

Chiar și atunci când

În este aici așteptare

La fel de a tran

Înuta la Z
Oricum tot cam nasol

Cum trebuie să fim de curi

De concis (cum stă bine celor
noi și cu voi trecem la acțiune)

Dispunem de cel mai mare basculor

În tot jocul, adică 2 tanțuri medii și tan
cui ușoare, 2 grupe de psihopați, 1 grupă
de toughi și 1 de sniper.

Primele misiuni trebuie făcute după prima de război

Într-o secvență. Prin urmare sniperi vor fi trimiși în 152

pentru a cuceri tancul greu. Prima grupă de perchoa pleacă
la 141 și spre 152 și capturează înarmatul de război. Dacă
nu poți pune la captură una din două macarale, poți să o pui la
152 și să o pui.

2207 Tancul mediu, tancul ușor și grupă de toughi se vor trimite în
152. În vâz de război, o deversare de dușmani. Ultima grupă de
2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812 2813 2814 2815 2816 2817 2818 2819 2820 2821 2822 2823 2824 2825 2826 2827 2828 2829 2830 2831 2832 2833 2834 2835 2836 2837 2838 2839 2840 2841 2842 2843 2844 2845 2846 2847 2848 2849 2850 2851 2852 2853 2854 2855 2856 2857 2858 2859 2860 2861 2862 2863 2864 2865 2866 2867 2868 2869 2870 2871 2872 2873 2874 2875 2876 2877 2878 2879 2880 2881 2882 2883 2884 2885 2886 2887 2888 2889 2890 2891 2892 2893 2894 2895 2896 2897 2898 2899 2900 2901 2902 2903 2904 2905 2906 2907 2908 2909 2910 2911 2912 2913 2914 2915 2916 2917 2918 2919 2920 2921 2922 2923 2924 2925 2926 2927 2928 2929 2930 2931 2932 2933 2934 2935 2936 2937 2938 2939 2940 2941 2942 2943 2944 2945 2946 2947 2948 2949 2950 2951 2952 2953 2954 2955 2956 2957 2958 2959 2960 2961 2962 2963 2964 2965 2966 2967 2968 2969 2970 2971 2972 2973 2974 2975 2976 2977 2978 2979 2980 2981 2982 2983 2984 2985 2986 2987 2988 2989 2990 2991 2992 2993 2994 2995 2996 2997 2998 2999 3000 3001 3002 3003 3004 3005 3006 3007 3008 3009 3010 3011 3012 3013 3014 3015 3016 3017 3018 3019 3020 3021 3022 3023 3024 3025 3026 3027 3028 3029 3030 3031 3032 3033 3034 3035 3036 3037 3038 3039 3040 3041 3042 3043 3044 3045 3046 3047 3048 3049 3050 3051 3052 3053 3054 3055 3056 3057 3058 3059 3060 3061 3062 3063 3064 3065 3066 3067 3068 3069 3070 3071 3072 3073 3074 3075 3076 3077 3078 3079 3080 3081 3082 3083 3084 3085 3086 3087 3088 3089 3090 3091 3092 3093 3094 3095 3096 3097 3098 3099 3100 3101 3102 3103 3104 3105 3106 3107 3108 3109 3110 3111 3112 3113 3114 3115 3116 3117 3118 3119 3120 3121 3122 3123 3124 3125 3126 3127 3128 3129 3130 3131 3132 3133 3134 3135 3136 3137 3138 3139 3140 3141 3142 3143 3144 3145 3146 3147 3148 3149 3150 3151 3152 3153 3154 3155 3156 3157 3158 3159 3160 3161 3162 3163 3164 3165 3166 3167 3168 3169 3170 3171 3172 3173 3174 3175 3176 3177 3178 3179 3180 3181 3182 3183 3184 3185 3186 3187 3188 3189 3190 3191 3192 3193 3194 3195 3196 3197 3198 3199 3200 3201 3202 3203 3204 3205 3206 3207 3208 3209 3210 3211 3212 3213 3214 3215 3216 3217 3218 3219 3220 3221 3222 3223 3224 3225 3226 3227 3228 3229 3230 3231 3232 3233 3234 3235 3236 3237 3238 3239 3240 3241 3242 3243 3244 3245 3246 3247 3248 3249 3250 3251 3252 3253 3254 3255 3256 3257 3258 3259 3260 3261 3262 3263 3264 3265 3266 3267 3268 3269 3270 3271 3272 3273 3274 3275 3276 3277 3278 3279 3280 3281 3282 3283 3284 3285 3286 3287 3288 3289 3290 3291 3292 3293 3294 3295 3296 3297 3298 3299 3300 3301 3302 3303 3304 3305 3306 3307 3308 3309 3310 3311 3312 3313 3314 3315 3316 3317 3318 3319 3320 3321 3322 3323 3324 3325 3326 3327 3328 3329 3330 3331 3332 3333 3334 3335 3336 3337 3338 3339 3340 3341 3342 3343 3344 3345 3346 3347 3348 3349 3350 3351 3352 3353 3354 3355 3356 3357 3358 3359 3360 3361 3362 3363 3364 3365 3366 3367 3368 3369 3370 3371 3372 3373 3374 3375 3376 3377 3378 3379 3380 3381 3382 3383 3384 3385 3386 3387 3388 3389 3390 3391 3392 3393 3394 3395 3396 3397 3398 3399 3400 3401 3402 3403 3404 3405 3406 3407 3408 3409 3410 3411 3412 3413 3414 3415 3416 3417 3418 3419 3420 3421 3422 3423 3424 3425 3426 3427 3428 3429 3430 3431 3432 3433 3434 3435 3436 3437 3438 3439 3440 3441 3442 3443 3444 3445 3446 3447 3448 3449 3450 3451 3452 3453 3454 3455 3456 3457 3458 3459 3460 3461 3462 3463 3464 3465 3466 3467 3468 3469 3470 3471 3472 3473 3474 3475 3476 3477 3478 3479 3480 3481 3482 3483 3484 3485 3486 3487 3488 3489 3490 3491 3492 3493 3494 3495 3496 3497 3498 3499 3500 3501 3502 3503 3504 3505 3506 3507 3508 3509 3510 3511 3512 3513 3514 3515 3516 3517 3518 3519 3520 3521 3522 3523 3524 3525 3526 3527 3528 3529 3530 3531 3532 3533 3534 3535 3536 3537 3538 3539 3540 3541 3542 3543 3544 3545 3546 3547 3548 3549 3550 3551 3552 3553 3554 3555 3556 3557 3558 3559 3560 3561 3562 3563 3564 3565 3566 3567 3568 3569 3570 3571 3572 3573 3574 3575 3576 3577 3578 3579 3580 3581 3582 3583 3584 3585 3586 3587 3588 3589 3590 3591 3592 3593 3594 3595 3596 3597 3598 3599 3600 3601 3602 3603 3604 3605 3606 3607 3608 3609 3610 3611 3612 3613 3614 3615 3616 3617 3618 3619 3620 3621 3622 3623 3624 3625 3626 3627 3628 3629 3630 3631 3632 3633 3634 3635 3636 3637 3638 3639 3640 3641 3642 3643 3644 3645 3646 3647 3648 3649 3650 3651 3652 3653 3654 3655 3656 3657 3658 3659 3660 3661 3662 3663 3664 3665 3666 3667 3668 3669 3670 3671 3672 3673 3674 3675 3676 3677 3678 3679 3680 3681 3682 3683 3684 3685 3686 3687 3688 3689 3690 3691 3692 3693 3694 3695 3696 3697 3698 3699 3700 3701 3702 3703 3704 3705 3706 3707 3708 3709 3710 3711 3712 3713 3714 3715 3716 3717 3718 3719 3720 3721 3722 3723 3724 3725 3726 3727 3728 3729 3730 3731 3732 3733 3734 3735 3736 3737 3738 3739 3740 3741 3742 3743 3744 3745 3746 3747 3748 3749 3750 3751 3752 3753 3754 3755 3756 3757 3758 3759 3760 3761 3762 3763 3764 3765 3766 3767 3768 3769 3770 3771 3772 3773 3774 3775 3776 3777 3778 3779 3780 3781 3782 3783 3784 3785 3786 3787 3788 3789 3790 3791 3792 3793 3794 3795 3796 3797 3798 3799 3800 3801 3802 3803 3804 3805 3806 3807 3808 3809 3810 3811 3812 3813 3814 3815 3816 3817 3818 3819 3820 3821 3822 3823 3824 3825 3826 3827 3828 3829 3830 3831 3832 3833 3834 3835 3836 3837 3838 3839 3840 3841 3842 3843 3844 3845 3846 3847 3848 3849 3850 3851 3852 3853 3854 3855 3856 3857 3858 3859 3860 3861 3862 3863 3864 3865 3866 3867 3868 3869 3870 3871 3872 3873 3874 3875 3876 3877 3878 3879 3880 3881 3882 3883 3884 3885 3886 3887 3888 3889 3890 3891 3892 3893 3894 3895 3896 3897 3898 3899 3900 3901 3902 3903 3904 3905 3906 3907 3908 3909 3910 3911 3912 3913 3914 3915 3916 3917 3918 3919 3920 3921 3922 3923 3924 3925 3926 3927 3928 3929 3930 3931 3932 3933 3934 3935 3936 3937 3938 3939 3940 3941 3942 3943 3944 3945 3946 3947 3948 3949 3950 3951 3952 3953 3954 3955 3956 3957 3958 3959 3960 3961 3962 3963 3964 3965 3966 3967 3968 3969 3970 3971 3972 3973 3974 3975 3976 3977 3978 3979 3980 3981 3982 3983 3984 3985 3986 3987 3988 3989 3990 3991 3992 3993 3994 3995 3996 3997 3998 3999 4000 4001 4002 4003 4004 4005 4006 4007 4008 4009 4010 4011 4012 4013 4014 4015 4016 4017 4018 4019 4020 4021 4022 4023 4024 4025 4026 4027 4028 4029 4030 4031 4032 4033 4034 4035 4036 4037 4038 4039 4040 4041 4042 4043 4044 4045 4046 4047 4048 4049 4050 4051 4052 4053 4054 4055 4056 4057 4058 4059 4060 4061 4062 4063 4064 4065 4066 4067 4068 4069 4070 4071 4072 4073 4074 4075 4076 4077 4078 4079 4080 4081 4082 4083 4084 4085 4086 4087 4088 4089 4090 4091 4092 4093 4094 4095 4096 4097 4098 4099 4100 4101 4102 4103 4104 4105 4106 4107 4108 4109 4110 4111 4112 4113 4114 4115 4116 4117 4118 4119 4120 4121 4122 4123 4124 4125 4126 4127 4128 4129 4130 4131 4132 4133 4134 4135 4136 4137 4138 4139 4140 4141 4142 4143 4144 4145 4146 4147 4148 4149 4150 4151 4152 4153 4154 4155 4156 4157 4158 4159 4160 4161 4162 4163 4164 4165 4166 4167 4168 4169 4170 4171 4172 4173 4174 4175 4176 4177 4178 4179 4180 4181 4182 4183 4184 4185 4186 4187 4188 4189 4190 4191 4192 4193 4194 4195 4196 4197 4198 4199 4200 4201 4202 4203 4204 4205 4206 4207 4208 4209 4210 4211 4212 4213 4214 4215 4216 4217 4218 4219 4220 4221 4222 4223 4224 4225 4226 4227 4228 4229 4230 4231 4232 4233 4234 4235 4236 4237 4238 4239 4240 4241 4242 4243 4244 4245 4246 4247 4248 4249 4250 4251 4252 4253 4254 4255 4256 4257 4258 4259 4260 4261 4262 4263 4264 4265 4266 4267 4268 4269 4270 4271 4272 4273 4274 4275 4276 4277 4278 4279 4280 4281 4282 4283 4284 4285 4286 4287 4288 4289 4290 4291 4292 4293 4294 4295 4296 4297 4298 4299 4300 4301 4302 4303 4304 4305 4306 4307 4308 4309 4310 4311 4312 4313 4314 4315 4316 4317 4318 4319 4320 4321 4322 4323 4324 4325 4

Hunter Hunted

Produced by Sierra

PS-133 / 32M
2X CD-ROM
SUGAR Card
Win95

PS-133 / 32M
2X CD-ROM
Sound Blaster

- **Trebuie să recunosc un fapt:**
- **Combinatia Sierra-Win 95 pe**
- **coperta CD-ului m-a dezumflat**
- **din prima secundă. Apariția lui**
- **Dinamix la credits m-a surprins,**
- **Iar jocul m-a dărmat definitiv. E**
- **drept că sunt destul de amețit**
- **(sub influența jocului) ca să**
- **scriu ceva coerent, dar spun**
- **adevărul! Este surprizător să vezi**
- **ceva bun în vremurile noastre!**
- **De la Stelar7 și RedBaron**
- **Dinamix-ul n-a mai scos ceva așa**
- **de...frumos. Un cuvânt forțat dar**
- **care se potrivește până la urmă.**

Plictisit de căutări în formarea imaginilor cu care să vă descriu acest joc, m-am hotărât să redau „în direct” (virtual firește) procesul de analiză al unui joc, fără pampoane, rămânând în cazul în care realitatea noastră e prea complicată să mă explicitez cum se cuvine. Doamne ce protocolar sunt în realitate! Așadar, ca să pot observa procesul obiectiv, i-am dus jocul lui Paul, eu luându-mi reportofonul, carnețelul, pixul și poziția adecvată cât să țin o companie cretivistă ficus-ului din colț. Cu acestea fiind zise, încep observația Paul-ului care se mai trezea vorbind cu mine. Și termin și cu terminologia (sună elocvent) asta de homo-balubas că nu scriu „Niște Joace mici și cul”:

Început

Ia, cu ce e? zice eroul nostru începând să citească cu voce tare de pe copertă „Who do you want to play...”. Ce balamuc băi, s-a apucat Sierra de joace de acțiune...sau numai distribuie? își dă singur răspunsul în timp ce ego-ul pro-



Hunter Hunted. Jump'n run-ul pseudo 3D. Cifrele de pe pereți, arată nivelul la care te afli, pe axa Z, ala perpendiculară pe ecran.

priu (adică eu - pentru cititorii mai mici) se făcea că face ceva. Paul introduce CD-ul în prăpăditul ăla de 2x de care nu se desparte nici mort (are și de ce, citește și în cafea și în taroate) și exclamă sec: 237 de Mb și 11 track-uri (audio completez eu jurnalistu-mutește). În timp ce pune o melodie și-mi zice că seamănă cu una din Crusader, intră în directorul „movies” și exprimă: avi-uri, te sparg! (în sensul de... să le ia dracu) Se mai uită la cutie și zice: „Măcar split screen-ul ăsta ar trebui să fie mișto”

-Ce ? fac eu ca un act de prezență!

-Split screen-ul ăsta... lasă el fraza suspendată, mai reglează monitorul și dă un test înainte de install. „rar a dracu”, merge numai sub '95” și mai citește de pe CD în timp ce jocul se instalează liniștit: „Let's see, You're the bla, bla..” Apoi zbură: Ce taică? Îl miști și pe axa Z? Exceptional speed, ne-am dat naibi! Apoi începe să-mi povestească un fapt de viață casnic: Ști bă, i-am dat drumu' lu Red-Alert și m-a întrebat de nivelul de dificultate..” fraza continuă aiurea.

Jocul e instalat. Paul se mai uită o dată la copertă, după apăsând pe butonul mouse-ului zbură la mine „Nuuuu, ce i-am dat?” Ridic din umeri, ținându-mi privirea aplecată ca și cum nu s-a întâmplat nimic! Ce parșiv m-a făcut mama.... he, he!

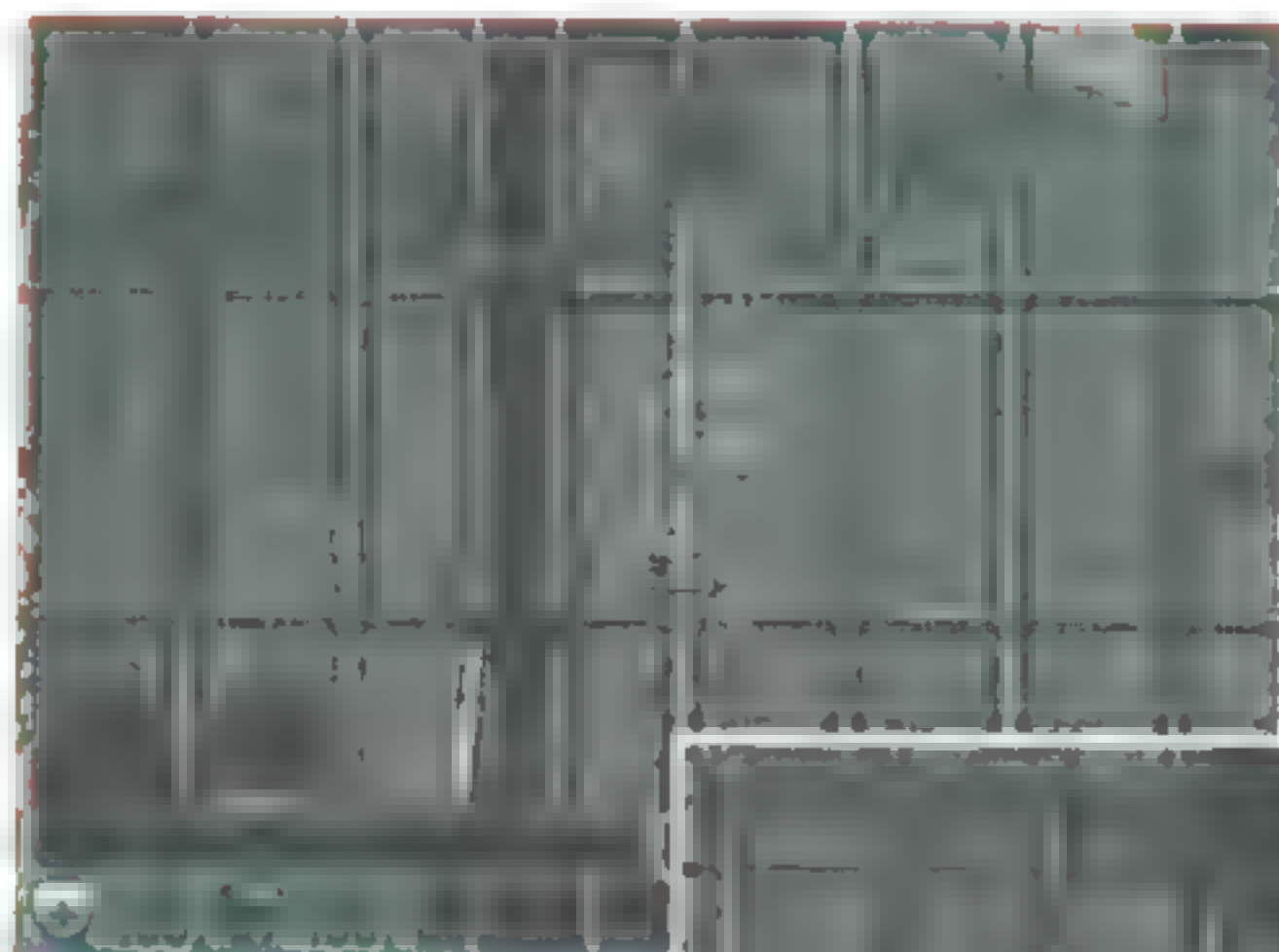
Tadaaa! - Începe jocul

Paul râde la văzul lui Dinamix. Citește introducerea (care putea fi mai lungă și mai cu gust) și-mi povestește ceva de genu': „Aaa, deci tu te scapi pe tine, nicidecum omenirea sau prostii de



Unul din cele mai bune lucruri din HH este jocul în doi pe același calculator, fără bătăi de cap. Split Screen și puțină ceartă pe taste





astea" și zâmbeste plin de satisfacție! E un dur, trebuie s-o recunosc! Cum spuneam, jocul începe și odată cu el s-aprinde și un fel de interes în ficus-ul de lângă mine (eu nimic, îmi vedeam de spionaj). „Mai mare nu merge? întrebă Paul cu referire la imaginea jocului încadrată jenant într-o ferestruică windowziană. (ce termen inteligent... de-ar mai trăi Marx să moară de invidie. Las' că are urmași) „Schimbă rezoluția" se trezește vorbind ficus-ul. Paul nimic, se joacă la controale și murmură : Z, SHIFT, CTRL, X... Începe jocul: Trage, sare, aleargă și se oprește... ascultă muzica. Termină apoi vijelios primul nivel unde la sfârșit „personajul" (căci erou nu-i pot spune, mai ales că e prin preajma articolului și Paul) iese pe o ușă. Ochii bulbucali ai lui Paul se miră la mine: Asta-i bă 3D-ul? În timp ce încărca nivelul doi, are timp de niște concluzii și grăiește bătrân „...mmm... pare mișlocu', așa ca gen, te prinde..."

Noroc Ax, da l-am găsit! E timpul să mă trezesc și să-l observ pe Ax, care sărmanul n-avea nici o vina că nimerise în experimentul meu. Aducea niște cursuri eminentului Paul, efebul povestirii noastre. „Uită-te și tu", i se adresează vesel că are cu cine să împartă un răspuns la întrebarea „Se faci, cu se ie?" Apoi continuă: „Ja uite", bucuros la vederea bestiei care seamana cu fiend-ul din Quake! „Ja uite cât sare beast-ul

frate..."

-Daa, zboară, zise ficus-ul plictisit!

-Se catără pe zid.

-Mda

Apoi Paul face niște manevre cu băta din dotare, se apropie de un inamic și în timp ce-l verifică dibăcia exprimă pe un ton special: „Dă-te-n noroc." Fază de filmat în care vocea gravă a lui Paul se mixează cu explozii! Tăaaaaaati!



Înala doi

Sălb privinile ecranului cu „loading" camera eroului nostru își desfășura activitatea normal, stăpânul având iar timp de concluzii: Deci beast-ul e mai... un ecran albastru ce anunță crash-area windows-ului pune capăt eseului! Relash!

În timp ce sistemul său boot-ează Paul se întreține cu Ax, care surprins de fulgerarea perfecțiunii, ne întreba timid: Da de se fac astia sub uindouș 9's și șinși? Paul se mulțumește să nu răspundă și să studieze cutia lui Cyber-Gladiators, venit în aceeași zi. Expimă plin de uimire și pufnindu-l râsul la văzul combinației

„Sierra-Win95-Combat-Fast-Lighting effects" -

„Ce-i asta Ioanel!". Ax intimidat, scapă cursurile pe jos, moment pentru ficus-ul de lângă mine, să-și pună mâinile în cap. Un fel de-a spune, ceva cu frunze acolo, dar foarte expresiv, pricepeți voi.

Paul: „Ja uite, nivelu' 47" Joacă nitel-player dies-Jake loses „Să te sparg" (În aceleși sens ca mai sus). Îmi place ideea asta cu mai multe planuri", zice el referitor la 3D-ul descoperit! În această vreme, eu am tras puțin cu ochiul la joaca lui Paul și am rămas absorbit. Noroc cu Ax care termină de adunat de pe jos teancul imens de foi din cursuri și întreabă: „Cși o să le capșezi?"

„O sa-i zic să nu le-ncurce că-i tai capul.", zice Paul care admira grafica din meniu. „Ja uite cum e spart geamu' asta... Andrei?"

-Hm?... A!

„Ce faci bă iar dormi?"

-Hm?... Eh.

-Hai bă că ești culmea, ce-ți fac ăia la școală, or să mi te piarză dacă o țin așa, uite pune și tu mana și joacă, să-ți mai revii!

Înapoi la școală

Îi, cum stam to zilele astea și trageam un pic de chiul ca să-mi revin, am jucat un pic de Hunter Hunted, ca să vă pot spune așa ceva despre el. Așadar, ca să se priceapă măcar în linii mari și să ne facem și noi datoria, iaca o critică serioasă.

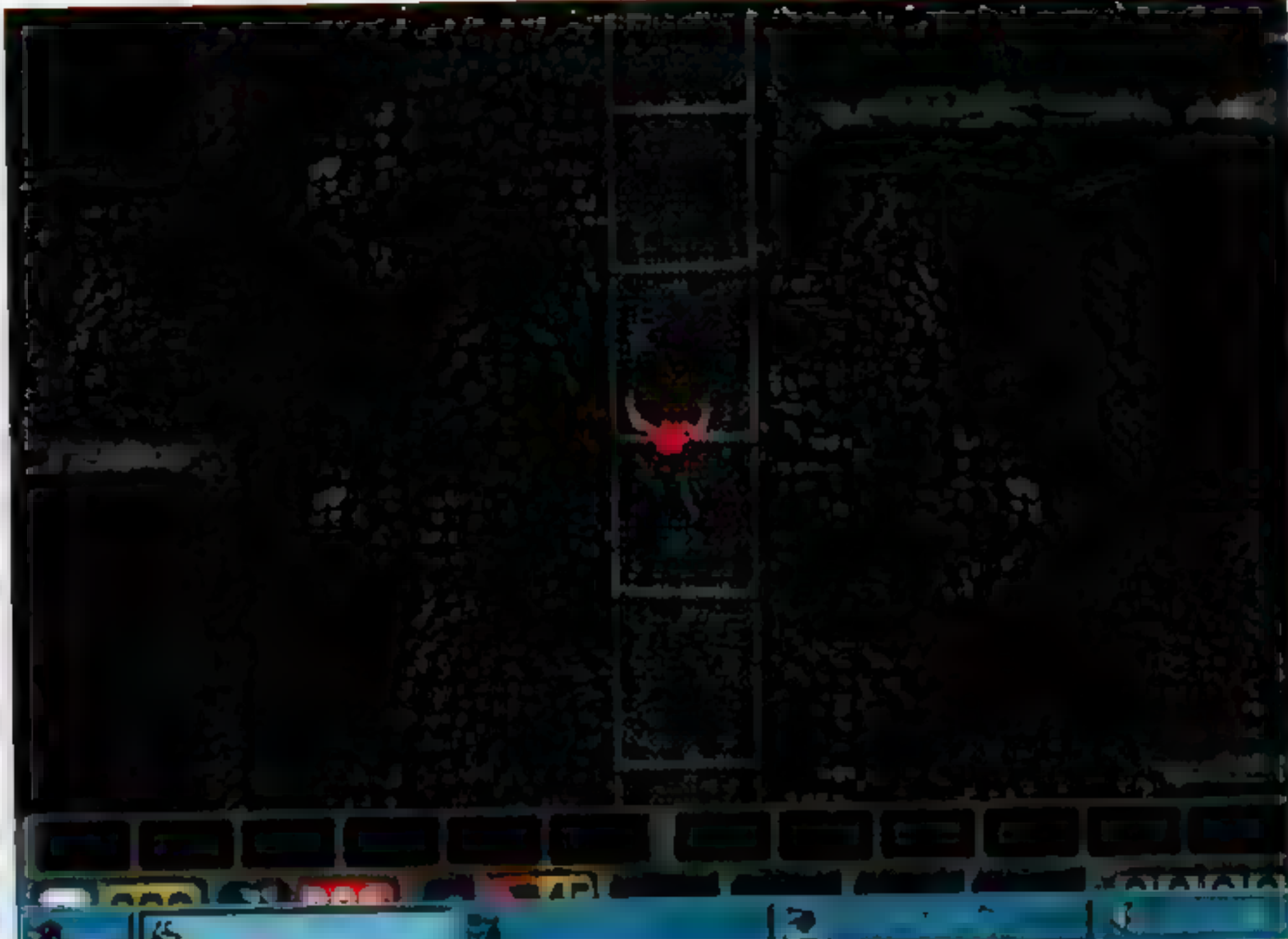
HH (Hunter Hunted) este un arcade în două personaje (aș spune novator, că aici față de un clasic Golden Axe unde-ți alegeai un personaj și terminai jocul, aici ai misiuni pentru fiecare, relativ alternative (nu că am manie la termeni d'ăstia), și în plus, aici unul e contra celuilalt. Un plus de feeling.) gen Prince of Persia. 3D-ul cu pricina este realizat prin peisajul multi-plan gen Mortal-Kombat, sau Worms, cu excepția că aici planele reprezintă suprafețe de joc. Simplu: Dacă prin ușa de terminai un nivel la Prince ai putea vedea o cameră, apoi când ai intra pe ea, ai vedea că acea cameră e o bucată dintr-un alt labirint



E destul de dubios modul în care a fost gândită interfața. O ținem ecranul gol și eroul cât o boabă de mazăre



Deși peisajul în care are loc lupta poate părea, la prima vedere, un pic anost, întunecat și fără gust, este îndeejuns de pînă de tot felul de minuni care nu-ți dau timp să te plictisești.



A nu se uita că jocul e sub Win 95. Vai, vai ce multitasking preemtiv! Ahem, nu vă spun pe ce calculator se întâmplă asta.

gen Prince. of, ce nu-mi place să dau mura de la gură!

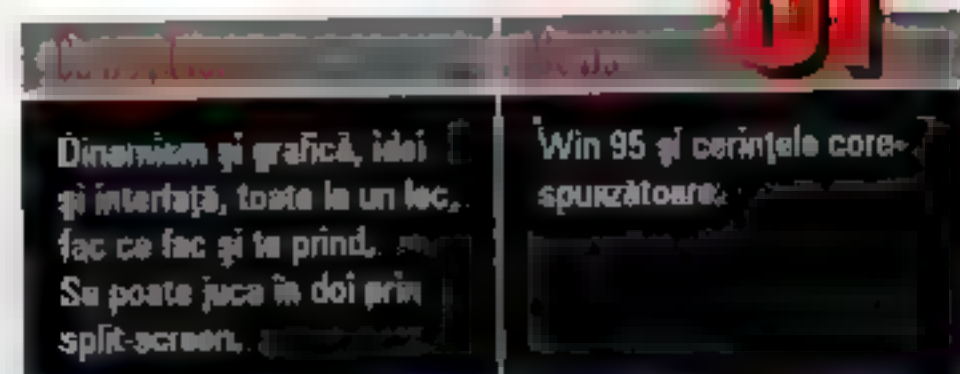
Personajele au un grad de mișcare normal, adică nu se rostogolesc, nu fac salturi peste pu-teri, etc. Aici însă intervine factorul forță, beast-ul fiind mai forțos, sare mai mult însă nu știe să folosească anumite arme. Că veni vorba de arme, Dynamix a știut să scoreze, jocul fiind un arcade îmbunătățit UN PIC, la fiecare nivel. Nu mult, un pic dar peste tot, ceea ce-l face special și... frumos, frumos că s-au gândit și la asta, și la asta... etc. Să revin la... unde rămăsesem? Aaaa la ARME! Aici am observat pe lângă faptul că au inclus numai arme bestiale (shootgun, grenade, stelute cu explozibil, he, he, primiți cu steaua?) o mulțime de mărunțișuri de mare efect. Stelutele sau cuțitele, dacă nu nimeresc ținta se înfund în cel mai apropiat zid, de unde, și aici e buba, poți să le lei. Apoi au o animație supebă, de necrezut pt. windoze, stelutele, iau o traiectorie aero... purtată. Și mai era de spus la animație că personajele au fost studiate cu aparatul de filmuit, și că pune Jake lansatoru la spate ca ramboul, și sar tuburile cartușelor din pistol și se lovesc de pereți într-o veselie și cu niște sunete de ai trage vro' 477 de încărcătoare așa... de drag. Și că veni vorba de sunete, pot să va spui că au combinat

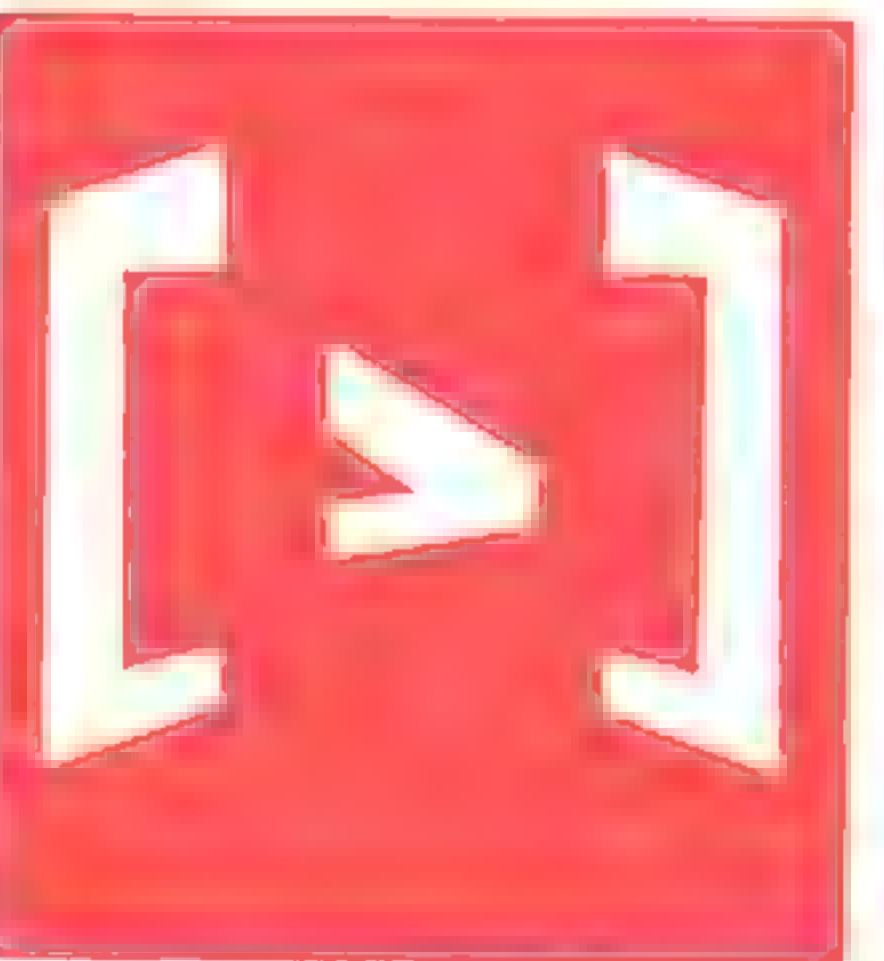
un speech gen Mortak Lombal: „Jack Wins” foarte drăguț cu respirații a la Quake, FX-uri cum vă spuneam și o muzică excelent potrivită, supărată pe toate genurile! Bravo dom'le, mi- era chiar dor. Nu e chiar o muzică s-o ascuți numai pe ea fără să joci ceva, deși se poate fără probleme, așa cum e la Warcraft II sau MW2: Merca. În plus, ca să-mi mai aduc aminte așa la repezeală, mai zic la detalii că în ciuda faptului că așa-zisele texturi active aici sunt făcute cu avi-uri, la mine au mers bine, și

au dat efectul scontat, texturile având un bun detaliu și fiind făcute cu gust: un avi aici, un basorelief dincolo, e bine, e chiar bine, surprinzător... Așa-presupusele filme dintre misi- uni: Am completat dom'le la o mașină, că printre altele, inițial asta trebuie să faci, până te bați la sânge cuălăalt sau până ți se termină timpul (să-mi fie zcutat dac-am fost prea dur, e o expresie, dacă vreți n-o so mai folosesc, promit), aduni piulițe de prin nivele. Nivelurile sunt multe și mici, ceea ce-ți dă senzația că joci mult, și joci, ceea ce dă adâncime, dificultatea crescând cu puțin dar substanțial pe fiecare nivel. Excelent repartizat învățatul cu dificultatea. Maiestral. Dacă ar fi fost după mine, nu l-aș mai fi făcut nimic. Ooo, ba da, l-aș fi făcut să poată să urce la colțuri ca în Furry Of The Furies (ăla verde), și l-aș mai regla puțin nivelul de zoom că uneori se apropie așa de mult că numai vezi nimic iar alte- ori așa departe e, că abia mai vezi ceva. Am fost clar? Ei, și aș mai umbla un pic la engine, dar foarte un pic ca să nu mi se mai întâmple sa nu- mi derefresheze unul din planuri când am fost io mai rapid ca el, (m-a lăsat pe întuneric nesimțitul) și... a da, l-aș scoate dracului bila aia de-ți inversează controalele abulic, dacă dai de ea. Și ce-i mai grav e că trebuie să dai. Și te chinui să ieși pe o gaură contracronometru, cu 123318762387 de roboți, monștri butoaie, otrăvuri șamd și ei se strâmbă în toate felurile și dă cu capul de pereți...

Te-apucă dracii! OVER! Și, pentru că a con- tribuit și Paul... Go!

- Bubble





Allen Trilogy

ctrl+ndhvac = toate armele
ctrl+thk = toate armele si munitie
ctrl+ap+ov## = sare la nivelul ## (1-34)

AMOK

ctrl+Y = dacă este tastat în câmpul de parolă se poate alege orice nivel

Arcade America

În timpul jocului, apasă 'E', tastează „7th” și introdu un cod. În caz de reușită, Joey va spune „cool”
MAKEAWASH: 10 vietă
GAMMAWASH: 10 gloante

Battle Area Teabladen

ctrl+NYHEALS = mărește capetele jucătorilor
GAMMAWASH = alege boss-ul
VIRTUAL = vedere 1st person

Blood

Apasă 'I' pentru a introduce codurile:

ctrl+Z = toate armele din versiunea shareware și munitie
ctrl+Z = sare la alt nivel
ctrl+V = invulnerabilitate
ctrl+V = 100% sănătate
ctrl+U = 200% sănătate
ctrl+K = afișează „ahh... those were the days”
ctrl+P = trece prin pereti
ctrl+L = super drunk mode
ctrl+S = superjump
ctrl+H = harta
ctrl+W = armura
ctrl+U = invulnerabilitate
ctrl+Z = toate armele din versiunea shareware și munitie
ctrl+Z = drunk mode
ctrl+V = te omoară
ctrl+V = toate cheile
ctrl+Z = toate armele din versiunea shareware și munitie
ctrl+Z = sare la alt nivel
ctrl+V = toate obiectele
ctrl+V = invulnerabilitate
ctrl+V = invizibilitate temporară
ctrl+V = 200% sănătate

Camouflage

În timpul zborului apasă 'R' pentru a introduce codurile:
ctrl+G = GPS hellfires

ctrl+Z = arme
ctrl+W = Oprește adversarii pentru 30 secunde
ctrl+Z = toate armele și munitie
ctrl+V = invizibilitate

Pornește jocul cu c&c funpark pentru a putea accesa misiunile cu dinozauri

CastCover Operations

Folosește Duke Nukem în locul numelui pentru a primi armură suplimentară

Death Rally

În timpul jocului tastează
ctrl+V = turbo nelimitat
ctrl+V = munitie nelimitată
ctrl+V = porneste un incendiu pe pista
ctrl+V = invulnerabilitate

În ecranul cu meniul
ctrl+W = 1000\$
ctrl+U = 500000\$
ctrl+V = pierzi 10 puncte
ctrl+V = câștigi 10 puncte

Physix Tigers

Folosește 'Tab' pentru a opri jocul, apoi scrie codurile.
ctrl+V = schimbă nivelul folosind tastele sus/jos
ctrl+V = viață suplimentară pentru jucătorul 1
ctrl+V = sănătate
ctrl+V = fireball
ctrl+V = laser
ctrl+V = napalm
ctrl+V = rachete
ctrl+V = un scu
ctrl+V = c-bomb
ctrl+V = la fel pentru jucătorul 2 (2 în loc de 1)

Hunter Hunted

Apasă 'Enter', tastează codul, apoi 'Enter'
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în verde
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în albastru
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în roșu
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în maro
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în verde deschis
ctrl+V = schimbă culoarea jucătorului în gri
ctrl+V = invulnerabilitate
ctrl+V = toate armele
ctrl+V = invulnerabilitate
ctrl+V = 100% sănătate
ctrl+V = toate armele și sănătate

Interstate Injection

Ține apăsat 'Shift' și tastează **ctrl+V** pentru a activa codurile.
ctrl+V = toate coloniile și invențiile
ctrl+V = 100000 unități de credit

Interstate Vag

ctrl+Shift+GetDown = sare peste nivel

Joey Jackrabbit

Pentru a activa un cod, dă-i pauză și apasă 'Backspace' înainte de cod. În anumite versiuni ale jocului, codurile trebuie să înceapă cu **ctrl+V**
ctrl+V = jocul merge în 16 culori și la 1/2 din viteză
ctrl+V = pasarea de escortă
ctrl+V = invulnerabilitate
ctrl+V = skate-ul zburător
ctrl+V = adversarii devin mai duși
ctrl+V = toate armele, și munitie
ctrl+V = teleportează
ctrl+V = piatră prețioasă
ctrl+V = iese în DOS
ctrl+V = sare peste nivel
ctrl+V = te omoară
ctrl+V = iepurele devine roșu și aleargă mai repede

Johnny Bazzokaton

ctrl+V = Nivelul 1
ctrl+V = Nivelul 2
ctrl+V = Nivelul 3
ctrl+V = Nivelul 4
ctrl+V = Nivelul 5
ctrl+V = alege nivelul
ctrl+V = invulnerabilitate

MDK

Codurile nu pot fi folosite decât o dată pe nivel
 Versiunile „patch”-uite
ctrl+V = forțează jocul să meargă și pe 486
ctrl+V = dummy powerup.
ctrl+V = gatling gun powerup.
ctrl+V = homing sniper grenade.
ctrl+V = twister powerup.
 Versiunea US „ne patch”-uită
ctrl+V = forțează jocul să meargă și pe 486
ctrl+V = sănătate la maximum

MASTERBLASTER = gatling powerup.
TWISTANDSHOUT = homing super grenade.
 Versiunea UK ne „patch”-uită
486OKBYME = forțează jocul să meargă și pe 486
HEAL ME = sănătate la maximum
HOLOKURTISFUN = dummy powerup.
INEEDABIGGUN = gatling powerup.
TORNADOAWAY = twister powerup.

Need For Speed 2

ARMYTRUCK = camion
BMW = BMW
BUS = autobuz
COMMANCHE = Comanche pickup truck
HOLLYWOOD = circuit secret
JEEPYJ = jeep
LANDCRUISER = Toyota Land Cruiser
MERCEDES = Mercedes Benz
MIATA = Mazda Miata
PIONEER = motor îmbunătățit
QUATTRO = Audi Quattro Sport
SEMI = Semi Tractor Trailer
SLIP = activează modul „alunecos”
SNOWTRUCK = camion
VANAGON = rulotă Volkswagen
VWBUG = Volkswagen Beetle.
VWFB = Volkswagen Fastback.
VOLVO = Volvo Station Wagon.

Normality

În timpul jocului tastează **WINDY**, apoi apasă **Enter**. Din acest moment, **F1** te duce în orice locație, iar cu **G** poți vedea orice secvență video.

Outlaws

OLAIRHEAD = fly mode
OLASH = muniție nelimitată
OLCDS = map supermode
OLFPS = numărul de cadre pe secundă
OLGPS = coordonatele jucătorului
OLJACKPOT = toate obiectele
OLPOSTAL = toate armele și muniție
OLREDLITE = „îngheață” toți adversarii
OLZIP = teleportează
 Coduri pentru nivele:
OLHIDEOUT = Nivelul 2
OLTOWN = Nivelul 3
OLTRAIN = Nivelul 4
OLCANYON = Nivelul 5
OLMILL = Nivelul 6
OLSIMMS = Nivelul 7
OLMINERV = Nivelul 8
OLCLIFF = Nivelul 9
OLRANCH = Nivelul 10

Red

Codurile se introduc în timpul cursei
GARAG = repară vehiculul
LABEL = apare numele jucătorului deasupra mașinii
MAP = hartă
RETRO = oglindă retrovizoare

Police Quest SWAT

Tastează **PQV** în timpul jocului pentru muniție nelimitată.

Populous

Tastează **KILLUSALL** în ecranul cu titlul și vei ajunge în nivelul 999.

Populous 2

În meniul **CREATE YOUR DEITY**, încarcă personajul și tastează ca parolă **DKNPJAEMEJMNMFADOD**.

Mergi în meniul **CONQUEST** și tastează numele ultimului nivel vizitat. În acest moment, energia este la maxim.

Pentru a obține un zeu cu putere maximă, tastează **KOPOJAEEMEJMNMFAMEON** în meniul **CREATE YOUR DEITY**.

Red Alert: Commander

Ține apăsată tasta **Shift** și apasă pe difuzorul care se vede în colțul din dreapta sus, pentru a activa misiunea secretă intitulată „It Came from Red Alert”

Reloaded

În ecranul în care alegi personajul tastează **ILOVEMYTEDDY** pentru a juca cu Fwank
 În ecranul cu opțiuni: **IWANTTOWIN** sare peste nivele
 În timpul jocului.
RLGOD = invulnerabilitate
RLSEFISGOD = sănătate, muniție, bombe

Shadow Warrior

Tastează **T**, apoi introduce codurile
SWCHIAN = invulnerabilitate
SWGHOST = trece prin pereți
SWGIMME = toate obiectele
SWGREED = activează toate codurile
SWLOC = afișază poziția jucătorului
SWMAP = automap
SWRES = schimbă rezoluția ecranului
SWSTART = la nivelul de la început
SWTRFK## = teleportează (episodul #, nivelul @)
WINPACHINKO = câștigi la jocurile „pachinco”

Sineopter

CTRL+ALT+X = activează codurile
Been there done that = termină misiunea
Gas does grow on trees = rearmează cu combustibil
Give me bucks or give me death (0-50.000) = primești suma respectivă (șarade de a fi omorât cresc la fiecare folosire)
I'm the CEO of McDonnell Douglas = tastele de la 1 la 9 îți dau elicopterul respectiv dacă sunt folosite în ecranul cu catalogul
Shields up = invulnerabilitate
Superpowermultiply = activează modul turbo, cu ajutorul tastei **Shift**
Warp me to career (0-30) = în modul career - teleportează

Star Fighter

Folosește „coffee n pickle” în locul numelui.
 Folosește apoi „Pizza” pentru nume. În acest moment vei primi 99 vieți.

Stargunner

Pentru a activa codurile, pornește jocul cu:
„STARGUN /DMODE” - (între M și D este un „zero”)
[F8] = invulnerabilitate
[Shift][F11] = trece la nivelul următor
[Shift][N] = omoară toți adversarii din ecran
[5] = (pe keypad) adaugă 5000\$ (în ecranul unde îți faci cumpărăturile)

Strike

Versiunea înregistrată.
BOOMSTIX = toate armele
DONNYTRUMP = 300 gold
DOTS = afișază numărul de cadre pe secundă
ELVIS = trece prin pereți
GPS = afișază coordonatele jucătorului
JIMMY = toate cheile
LEGO = Sigil Piece.
OMNIPOTENT = invulnerabilitate
PUMPUP = puteri

RIFT## = teleportează la nivelul ## (01-32)
SCOOT## = teleportează la coordonatele ##
STONECOLD = omoară toți adversarii de pe nivel
TOPO = toată harta (harta trebuie să fie selectată)
 Versiunea Shareware
AIBRAIN = activează/dezactivează AI-ul
GOTO## = teleportează la nivelul ##
GUNS = toate armele
IBGOD = invulnerabilitate
IDDT = toată harta
IDMYPOS = afișază coordonatele jucătorului
KELLEM = omoară toți adversarii de pe nivelul curent
LISTIT = toate accesoriile
MONEY = bani și putere (da desigur...)
MOVEME# = teleportează
OPEN = toate cheile
SPIRIT = trece prin pereți
STUFF = invulnerabilitate, toate armele și cheile

Theme Hospital

Pornește jocul cu parametrul **-L#** pentru a sari la nivelul #
 În ecranul cu faxul poți introduce următoarele coduri, apoi apasă pe butonul verde pentru a le activa
7287 = după terminarea nivelului curent, te trimite la cel cu împușcatul rozătoarelor
24328 = activează codurile din timpul jocului:
CTRL-C = termină toată cercetarea
F11 = termină jocul (prosti)
F12 = termină jocul (bine)
SHIFT-C = 10000\$

Whiplash

Folosește codurile următoare în locul numelui, pentru a activa respectiva facilitate.
LOVEBUN = mașină secretă
MAYTE = mașină secretă
TINKIT = mașină secretă
SUICYCO = mașină secretă
2X4B523P = mașină secretă
FORMULA 1 = disponibilizează o nouă mașină
SUPERMAN = destruction mode
DR DEATH = mașinile jucătorilor umani invincibile
GOLDBOY = premier Cup
MREPRISE = bonus Cup
CUP WON = arată secvența finală
TOPTUNES = alte sunete

Wipeout

În ecranul jocului tastează **X'APDGHOST** pentru a zbura cu un X-Wing.

Zone Riders

Apasă **F11** în timpul jocului, apoi tastează codurile
ISITWENTY20 = toată harta
ISILETSBAIL = termină nivelul (bine)
ISIJAVANET = scuturile la maximum
ISIWHEELS = disponibilizează XCar
ISIDRIVE = toate mașinile
ISIMAKEITSO = toate nivelele
ISIBEENTHERE = nivel secret
ISIFATPACKED = muniție teleghidată
ISISLFEF = adoarme adversarii
ISIQ = activează/dezactivează invulnerabilitatea

Notă: pentru orice cod la orice joc, se poate apela **NON-STOP** la telefonul redacției. Dacă jocul nu are coduri, arată în rest codurile și cu codurile de date (armele, mașinile etc.)

CONCURS

Și-a mai venit un Game Over și-au mai răsărit niște câștigători. Am procedat în conformitate cu... nu știu cu ce, dar așa am făcut și până acum fără să fie rău, și am tras la sorti din ăia care au răspuns bine, pe ăia care au avut noroc. Ahem, uite-i:

Să se ferească de răceală (loc 3):

George Josan din Suceava

Să se ferească să nu-l prindă copiind (loc 2):

Horațiu Sora din București

Să fugă de tot ce implică probabilități (loc 1):

Mihai Brâncuș din București.

Eu să știți că am fost foarte mândru de întrebările pe care le-am pus și m-am bucurat de fiecare bazaconie pe care-am citit-o. Întrebarea despre sexul lui Shub Nigurath cel puțin a generat frumoase răspunsuri. Dacă n-ar fi fost făcută (căci e o ea) de

mult bucățele la sfârșitul Quake-ului, sârmana Shub Nigurath - mother of hell that is - s-ar răsuci în mormânt. Că a fost făcută mascul, asta n-ar fi nimic, da' s-au întâlnit răspunsuri de genul „n-are sex, fiind un monstru” sau „bisexuat”. Chestia asta cu bisexuatul m-a lăsat paf. De unde dom'le tocmai ideea că e bisexuat?

Prima întrebare a fost mai ușurică și, în general, cine și-a dat seama că e vorba de Tie Fighter a completat și cuvintele lipsă (Thrown și Tie), ba chiar cineva m-a corectat că am scris „imediately” și nu „immediately”. Danke.

În rest, inventez și v-așteptez.

P.S. Măi, ce era să uit. Pen' că din motive, într-unirile clubului nu se mai pot ține la ASE, anunț acum că acestea, au loc în ultima sâmbătă a fiecărei luni, la Magazinul Muzica. Sunt așteptați toți membrii dornici de vorbă și nu numai.

ERATA



Apropos de greșeli, îmi fac mea culpa într-o erată ad-hoc, recunoscând aberația pe care-am spus-o „pe post” în numărul trecut, când, cu spiritul plin de vervă, am scris că Hexen-ul e făcut de Rogue, cei care au făcut pack-ul de Quake „Dissolution Of Eternity”, când de fapt vinovați pentru Hexen sunt Raven, Rogue fiind autorii Strife-ului. E clar? Scuze.

TALON

Mama a vrut să mă cheme

Tata mi-a dat numele de familie:

Toată treaba se-ntâmpla acum ani.

Între timp am crescut, acum îmi știu chiar și adresa:

Strada:

Nr:

Bloc/Apt:

Județ/Sector:

Localitatea

Ba chiar știu...

1. La ce nivel apare King Leoric:

2. Plus numărul scris pe perete, în WC, în Duke Nukem 3D:

De trimis până la data de 28.10.97
Premiile? Avem și dintr-astea:
Locul 1: Un joc la alegere din setul „de mori”.
Locul 2: Un joc la alegere din setul „de picl”.
Locul 3: Un joc la alegere din setul „de răzmi așa...”.
Adică, cu vrerea să spun, o că morită.

Complexul Lebăda

☆☆☆☆

Confort și relaxare

Ansamblul turistic-hotelier
LEBĂDA este situat pe
insula Pantelimon, la 10
km de centrul Bucureș-
tiului, pe drumul național
ce leagă Capitala de
litoralul Mării Negre.



Amenajat într-un fost palat
domnesc din secolul al
XIII-lea, complexul renovat
păstrează atmosfera de
epocă într-o perfectă
armonie cu construcțiile
ulterioare.

B-dul Biruinței, nr. 3 Tel 624.30.10; 624.30.00 Fax 312.80.44

250 locuri de cazare • TV satelit • telefon internațional
schimb valutar • săli de conferințe, seminarii și recepții
teren de tenis • piscină acoperită • saună • biliard

ARAD
BRAȘOV
BOTOȘANI
BUCUREȘTI
BAIA MARE
CONSTANȚA
CLUJ

65,95 FM
105,5 FM
93,1 FM
96,1 FM
88,5 FM
91,1 FM
89,8 FM

FOCȘANI
IAȘI
PLOIEȘTI
PITEȘTI
RM. VALCEA
SIBIU
TG. MUREȘ

95,4 FM
91,9 FM
92,8 FM
90,7 FM
66,14 FM
91,8 FM
90,2 FM



THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București

TOP "GAME OVER"

QUEST

| | |
|---------------------------------|----------------------|
| Secret of Monkey Island | Lucas Arts |
| Indiana Jones IV | Lucas Arts |
| Broken Sword | Revolution / Virgin |
| Larry 7 | Sierra |
| I have no mouth & I must scream | Cyberdreams |
| The Dig | Lucas Arts |
| Eternam | Infogrames |
| Space Quest IV | Sierra |
| Spellcastig 301 | Legend Entertainment |
| Rex Nebular | Microprose |

ROLE-PLAY

| | |
|--------------------------------|------------------------|
| Anvil Of Dawn | New World Computing |
| Albion | Blue Byte |
| Diablo | Blizzard |
| Eye of the Beholder II, III, I | SSI / Westwood |
| Ultima Underworld I, II | Looking Glass / Origin |
| Lands of Lore | Westwood |
| Bertayal at Krondor | Dynamix |
| Ultima VII, VIII | Origin |
| Night & Magic | New World Computing |
| ShadowCaster | Raven / Origin |

ARCADE

| | |
|-----------------|-----------------|
| Xenon 2 | Bitmap Brothers |
| Stargunner | Apogee |
| Extreme Assault | Blue Byte |
| Katharsis | Metropolis |
| Tyrian | Apogee |
| Project X | Team 17 |
| Raptor | Apogee |
| Tubular Worlds | Dongleware |
| Flying Tigers | Ticsoft |
| Bedlam | Mirage |

STRATEGIE

| | |
|------------------------------|---------------------|
| Warcraft II | Blizzard |
| X-Com: Apocalypse | |
| Magic: The Gathering | Microprose |
| Z | Bitmap Brothers |
| Syndicate Wars | Bullfrog |
| Civilisation 2 | Microprose |
| Heroes of M&M II | New World Computing |
| Command & Conquer: Red Alert | Westwood |
| Master of Orion II | Microprose |
| Krush, Kill & Destroy | Melbourne House |

ACTIUNE

| | |
|----------------------------------|-------------------|
| BioForge | Origin |
| MDK | Shiny |
| Tomb Raider | Core / Eidos |
| Crusader: No Regret & No Remorse | Origin |
| Ecstatica 2 | Psygnosis |
| Time Commando | Adeline |
| Magic Carpet II | Bullfrog |
| Fade to Black | Delphine Software |
| Alien Odyssey | Argonaut |
| Gender Wars | SCI Productions |

SIMULATOARE

| | |
|------------------------|------------------------------|
| EF 2000 | Digital Image Design / Ocean |
| Comanche 3 | Novalogic |
| X Wing vs. Tie Fighter | Lucas Arts |
| Flight Unlimited | Looking Glass |
| F1 Grand Prix 2 | Microprose |
| Interstate '76 | Activision |
| F-22 Lightning | Novalogic |
| The Need For Speed 2 | Pioneer/Electronic Arts |
| IMIA2 Abrams | Interactive Magic |
| Silent Hunter | Strategic Simulations Inc. |

LOGICA

| | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Pushover & Step By Step | Ocean |
| Boxworld | Un chinez sadic |
| The Incredible Machine | Sierra |
| Supaplex | Dream Factory/Digital Integration |
| Lemmings 3 | Psygnosis |
| Nibbly | Cosmos |
| Boppin | Apogee |
| Tiny Skweeks | Loriciel |
| Humans | Imagitec Design |
| Brix | Radiesel |

ALTE

| | |
|--------------------------|------------------------|
| Bloodnet | Microprose |
| Death Rally | Apogee |
| NUT: Mercenaries | Activision |
| Dungeon Keeper | Bullfrog |
| Quake & Mission pack 1,2 | id Software |
| System Shock | Looking Glass / Origin |
| Slam Till | Lyquid Design |
| Terra Nova | Looking Glass |
| Xquest | Atomjack |
| Worms | Team 17 |

JUMP & RUN

| | |
|-------------------|----------|
| Rayman | UBI Soft |
| Earthworm Jim 1,2 | Shiny |

| | |
|---------------|-----------|
| Cavenam Ninja | Joe & Mac |
| Hunter Hunted | Sierra |



- YAMAHA DE-JONG
- Ecxe active
- Cabluri MIDI
- Căști cu microfon
- Flăci video cu ieșire TV
- Aparate FCTC digitale CLYDEUS
- FAX MODEMUS Robotics
- Joystick
- Mouse
- Consumabile Epson și Hewlett Packard

